



ACADEMY *of* ART UNIVERSITY®

교과과정 카탈로그



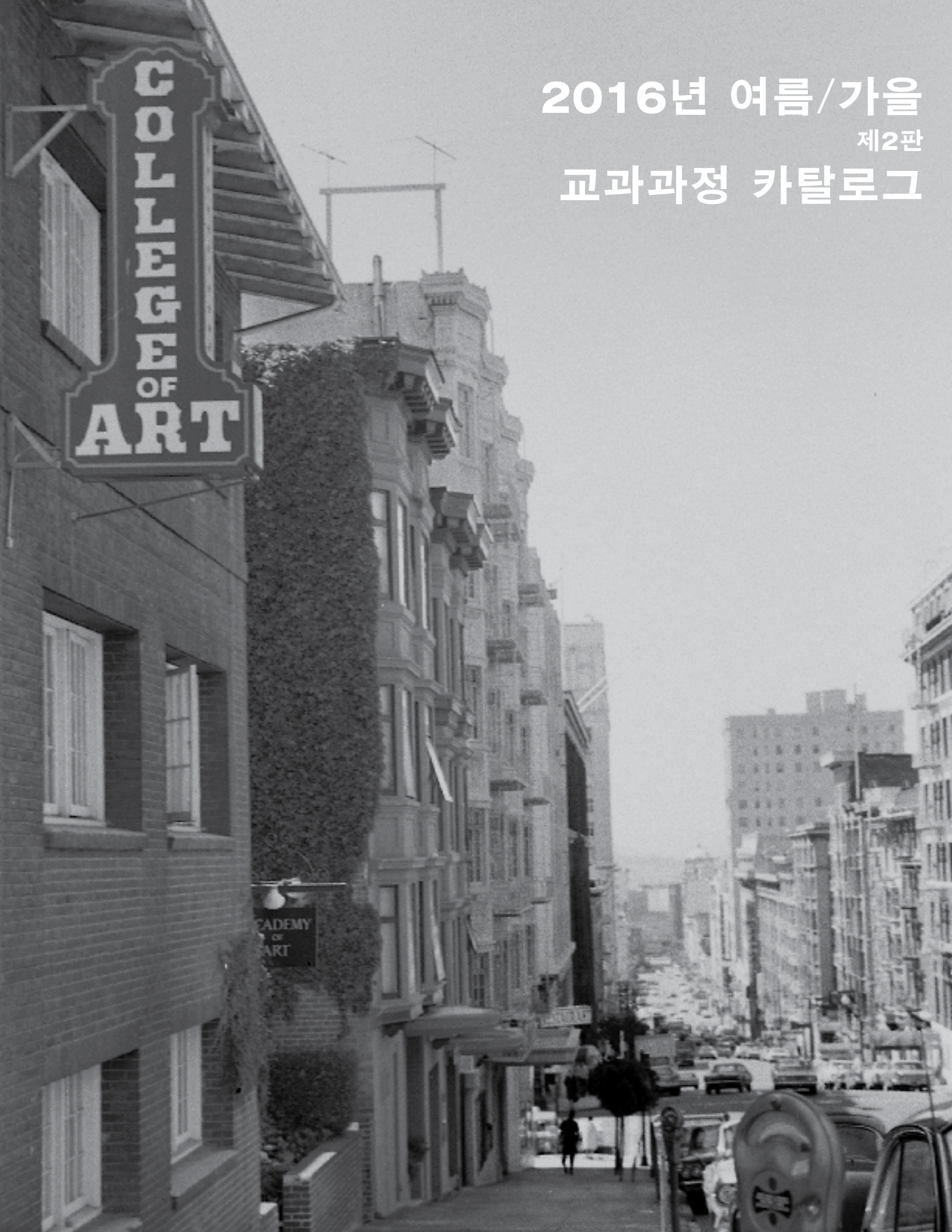
FOUNDED IN SAN FRANCISCO 1929 BY ARTISTS FOR ARTISTS

귀하의 미래를 여기서 시작하십시오

이 책자는 단순한 카탈로그 이상입니다. 매일 자신이 사랑하는 것을 하기를 열망하는 여러분과 같은 사람들에 관한 이야기입니다. 이것들은 이 세상을 아름다움으로 채우고 자신들의 비전을 실현하고 사물을 새로운 각도에서 관찰하는 재학생, 졸업생 및 교수들의 증언입니다.

만약 이 책의 내용이 여러분에게 영감을 일으키면 그것을 하나의 신호로 받아들이십시오.
이것은 귀하 자신에 대한 새로운 스토리의 시작이 될 것입니다.

2016년 여름/가을
제2판
교과과정 카탈로그



제공 프로그램



연기대학

AA 연기
BFA 연기
MA 연기
MFA 연기

광고대학

AA 광고
AA 스튜디오 제작
BFA 광고
CERT 광고
MA 광고
MFA 광고

애니메이션 및 시각효과 대학

AA 애니메이션 및 시각효과
BFA 애니메이션 및 시각효과
CERT 애니메이션 및 시각효과
MA 애니메이션 및 시각효과
MFA 애니메이션 및 시각효과

BFA, MFA & MFA 과정의 강조 분야:

- 3D 애니메이션
- 3D 모델링
- 스토리보드
- 2D 애니메이션 및 스톱 모션
- 시각 효과

건축대학

BA 건축설계
B.Arch 건축
MA 고급건축설계
M.Arch 건축

미술교육대학

BFA 미술교육
CRED 미술교육
MA 미술교육
MAT 미술교육

미술사대학

BFA 미술사
MA 미술사

패션대학

AA 패션
AA 패션 저널리즘
AA 패션 마케팅
AA 패션 머천다이징
AA 패션 제품개발
AA 패션 스타일링
AA 비주얼 머천다이징
BA 패션 저널리즘
BFA 의상 디자인
BFA 패션
BFA 패션 마케팅
BFA 패션 머천다이징
BFA 패션 제품개발
BFA 패션 스타일링
BFA 비주얼 머천다이징
CERT 패션
MA 의상 디자인
MA 패션
MA 패션 저널리즘
MA 패션 머천다이징
MFA 의상 디자인
MFA 패션
MFA 패션 마케팅과 브랜드 관리
MFA 패션 머천다이징과 관리
MFA 패션 제품개발

AA 과정의 강조 분야:

- 니트웨어 디자인
- 테크니컬 패션 디자인
- 텍스타일 디자인

BFA 과정의 강조 분야:

- 패션 디자인
- 니트웨어 디자인
- 텍스타일 디자인

MA와 MFA 과정의 강조 분야:

- 패션 디자인

미술대학

AA 순수 미술
BFA 순수 미술
CERT 순수 미술
MA 순수 미술
MFA 순수 미술

AA, BFA, MA & MFA 과정의 강조 분야:

- 데생과 페인팅
- 조판
- 조각

게임개발 대학

AA 게임 개발
BFA 게임 개발
BS 게임 프로그래밍
MA 게임 개발
MFA 게임 개발

그래픽디자인 대학

AA 그래픽 디자인
BFA 그래픽 디자인
CERT 그래픽 디자인
MA 그래픽 디자인
MFA 그래픽 디자인

일러스트레이션 대학

AA 일러스트레이션
BFA 일러스트레이션
CERT 일러스트레이션
MA 일러스트레이션
MFA 일러스트레이션

BFA와 MFA 과정의 강조 분야:

- 코믹스(만화)



산업디자인 대학

AA 자동차 복원
AA 산업 디자인
BFA 산업 디자인
CERT 산업 디자인
MA 산업 디자인
MFA 산업 디자인

AA와 BFA 과정의 강조 분야:
• 교통수단 디자인

인테리어 건축 및 디자인 대학

AA 인테리어 건축 및 디자인
BFA 인테리어 건축 및 디자인
CERT 인테리어 건축 및 디자인
MA 인테리어 건축 및 디자인
MFA 인테리어 건축 및 디자인

보석 및 금속 공예 대학

AA 보석 및 금속 공예
BFA 보석 및 금속 공예
MA 보석 및 금속 공예
MFA 보석 및 금속 공예

조경대학

AA 조경
BFA 조경
MA 조경
MFA 조경

영화 및 텔레비전 대학

AA 영화 및 텔레비전
BFA 영화 및 텔레비전
CERT 영화 및 텔레비전
MA 영화 각본 및 감독
MFA 영화 및 텔레비전

BFA 과정의 강조 분야:
• 영화예술
• 영화감독
• 편집
• 제작 디자인
• 프로듀싱
• 시나리오

멀티미디어 커뮤니케이션 대학

BA 멀티미디어 커뮤니케이션
MA 멀티미디어 커뮤니케이션

음악프로제작 및 시각매체용 음향디자인 대학

AA 음악프로제작
AA 음향 디자인
BFA 음악프로제작
BFA 악보 작성 및 작곡
BFA 음향 디자인
MA 악보 작성 및 작곡
MA 음향 디자인
MFA 악보 작성 및 작곡
MFA 음향 디자인

사진대학

AA 사진
BFA 사진
CERT 사진
MA 사진
MFM 사진

BFA 과정의 강조 분야:
• 다큐멘터리
• 예술사진
• 광고/포토일러스트레이션

비주얼개발 대학

AA 비주얼 개발
BFA 비주얼 개발
MA 비주얼 개발
MFA 비주얼 개발

웹디자인 및 뉴미디어 대학

AA 웹디자인 및 뉴미디어
BFA 웹디자인 및 뉴미디어
CERT 웹디자인 및 뉴미디어
MA 웹디자인 및 뉴미디어
MFA 웹디자인 및 뉴미디어

영화, 텔레비전 및 디지털미디어 각본 대학

BFA 영화, 텔레비전
및 디지털미디어 각본
MFA 영화, 텔레비전
및 디지털미디어 각본



본 대학 설립자인 Richard S. Stephens의 수채화 작품









학교 연혁





1929 Sunset Magazine
예술감독이었던 Richard S. Stephens,
부인 Clara와 함께 Académie of
Advertising Art 설립, 최초로 45명의
수강생 등록

1933 교과과정에 패션
일러스트레이션 추가

1936 교과과정에 미술 추가

1946 수강생 250명으로 증가; 일반광고 및 상업미술, 패션
일러스트레이션, 만화 그리기 및 레터링과 레이아웃 과정 운영.



1951 설립자 Richard S. Stephens
의 아들 Richard A. Stephens
원장에 취임.

1955 학교명 Académie of
Advertising Art에서 Academy of
Advertising Art으로 바꿈; '잡지
일러스트레이션과 사진' 과정 추가.

1957 미술사, 영어, 미국사
교과과정에 추가.

1966 미술학사 학위 수여권 획득; 미술, 패션, 사진,
실내디자인, 광고 및 일러스트레이션 강좌 시작;
740 Taylor Street에 자체 교사 확보.

1968 625 Sutter로 확장 이전.

1976 540 Powell Street로 확장 이전; 수강생 750명으로 증가;
도서관 개관; 학내 광고회사(ADCOM) 창업.

1977 미술 석사 과정 개설, 캘리포니아 주 교육부 승인.

1980 학교 수송부 학생용 셔틀버스 운행 시작; 현재 50대
이상의 차량 운행 중.

1981 National Association of Trade and Technical
Schools(NATTS) 인정; 그래픽 디자인 과정 개설.

**공부하려는 의지가 있는 모든 학생들은 충분한
능력을 지니고 있음을 우리는 강하게 믿습니다.
우리는 학생들이 모두 전문가로 성장할 수 있도
록 뛰어난 전문가들로 교수진을 구성하기 위하여
항상 노력합니다.**

이것은 이 대학교 80년의 전통입니다.

1983 625 Sutter 건너편에 학생 기숙사 확보.

1985 National Association of Schools of Art and
Design(NASAD) 인정.

1988 Foundation for Interior Design Education
Research(FIDER) 인정, 현재 Council for Interior Design
Accreditation(CIDA)임.



1992 설립자 Richard S. Stephens
의 손녀 Elisa Stephens 원장 취임;
79 New Montgomery 소재 빌딩
인수; 산업디자인 대학 제품 디자인
학과로 시작.

1993 영화 및 텔레비전 대학 영화
및 비디오 학과로 시작; 680 Sutter
소재 제1 기숙사 매수.

1994 컴퓨터 아트 프로그램 도입,
3D 모델링, 애니메이션 및 뉴 미디어
과정 제공; 제품 디자인 과정 제품 및 산업 디자인으로 개편.

1998 Accrediting Council for Independent Colleges and
Schools(ACICS) 인정; 실내 디자인 과정 인테리어 건축과
디자인 과정으로 개편.

1999 인테리어 건축과 디자인 과정을 산업디자인 스튜디오로
확대 개편하고 교과과정에 교통수단과 자동차 디자인을 포함.

2001 산업디자인 스튜디오 산업 디자인 과정으로 개편.

2002 건축대학 설치; 영화 및 비디오 과정 영화
및 텔레비전으로 개편.

2003 온라인 수업 시작.

2004 Academy of Art College, Academy of Art University 로 개편; 애니메이션 과정 컴퓨터 아트 대학에서 분리하여 애니메이션 및 시각효과 대학으로 개편; 컴퓨터 아트 대학, 컴퓨터 아트 및 뉴 미디어 대학으로 개편.

2006 건축대학의 건축석사(M.Arch) 학위 National Architectural Accrediting Board(NAAB) 인정.

2007 Western Association of Schools & Colleges(WASC) 인정; 1929년형 Auburn Speedster 포함, 100대 이상의 역사적 교통수단을 전시하는 클래식 카 박물관 2151 Van Ness에 개관.

2008 멀티미디어 커뮤니케이션 대학 신설, 문학사 및 석사 학위 수여; National Collegiate Athletic Association(NCAA) Division II Athletic Program(체육프로그램) 시작, 전 San Francisco 49er 선수 Jamie Williams 지도.

2009 음악 및 비주얼 미디어 대학 신설, 준학사, 미술 학사 및 석사 학위 수여; 게임 개발 과정은 애니메이션 및 시각효과 대학에서 분리, 준학사, 미술 학사 및 석사 학위 수여하는 게임개발 대학으로 개편; 컴퓨터 아트 및 뉴 미디어 대학은 웹디자인 및 뉴 미디어 대학으로 개편.

2010 미술교육대학 신설, 미술 학사 학위 수여; 건축대학 미술학사 학위 수여.

2011 조경대학 신설, 준학사 및 미술 학사 학위 수여; 연기대학 신설, 준학사, 미술 학사 및 석사 학위 수여; 음악 및 시각매체 대학, 음악프로 제작 및 시각매체용 음향 디자인 대학으로 개편.

2012 미술사 대학 신설, 미술 학사 학위 수여; 대학 NCAA Division II 정회원 자격 취득; 실내건축 및 디자인 대학 미술 석사 프로그램 CIDA 인정.

2013 비주얼 개발 과정은 애니메이션 및 시각 효과 대학에서 분리, 비주얼 개발 대학으로 재편하여 준학사, 미술 학사 석사 학위 수여; 보석 및 금속공예 과정은 미술대학에서 분리하여 보석 및 금속공예 대학으로 재편하여 준학사, 미술 학사 석사 학위 수여; 일러스트레이션 대학은 만화 전공과정 추가하고 준학사, 미술 학사 석사 학위 수여; 패션 대학 패션 저널리즘 분야 준학사, 미술 학사 석사 학위 수여; 패션 대학 패션 스타일링 분야 준학사, 미술 학사 석사 학위 수여; 건축 대학은 National Architectural Accrediting Board(NAAB)로부터 건축 학사 (B.Arch) 학위 수여 후보로 인정.

2014 미술교육 대학 예술 교사 자격 수여하고 California Commission on Teaching Credentials(CTC) 인정 획득; 광고 대학 광고 및 디자인 스튜디오 제작에 대한 준학사 수여; 영화, 텔레비전 및 디지털 미디어 각본 대학 미술 학사 및 석사 학위 과정 개설.

2015 게임 디자인 대학, 이 대학교 최초로 이학사 학위 게임 개발 B.S. 수여; 패션 대학, 의상 디자인 분야 학위인 미술 학사 및 석사 학위 수여; 게임 디자인 대학 게임 개발 대학으로 재편; 미술교육 대학 2개의 미술교육 석사 과정 운영; 건축 대학 고급건축디자인 분야 예술석사 학위 수여; 산업디자인 대학, 교통수단 복원 분야 준학사 학위 수여; 건축 대학 건축 설계 분야 학위인 학사 학위 수여; 연기 대학 석사 수여; 조경 대학 문학석사 학위 수여; 음악프로제작 및 시각미디어 음향디자인 대학, 악보 작성 및 작곡 분야 및 음향디자인 분야 석사 학위 수여.

2016 패션 대학, 패션 마케팅, 패션 머천다이징, 패션 제품 개발 분야 준학사 및 학사 학위 및 패션 비주얼 머천다이징 분야 준학사 및 학사 학위 수여; 음악프로제작 및 시각매체 음향디자인 대학, 음악프로제작 분야 준학사 및 학사, 악보작성 및 작곡 분야 학사 및 석사 학위, 음향 디자인 분야 준학사 및 미술 학사 및 석사 학위 수여; 건축 대학 건축학사 (B.Arch) 학위에 대한 National Architectural Accrediting Board(NAAB) 인정 획득.

오늘 우리가
운영하는
창의적인
교육으로 내일의
문제해결사
및 선각자를
양성합니다. 우리
자신은 이들
차세대 전문가를
양성하는
교육기관의
청지기라고
생각합니다.

본 대학교 총장 *Elisa Stephens* 박사



환영사

여러분의 커리어를 시작하기 위하여 우리 대학교 (Academy of Art University)를 고려하신 것에 대하여 감사합니다. 여러분은 입학 후 첫날부터 전문적인 분위기에서 공부하게 될 것이므로 굳이 '시작'이라는 단어를 사용한 것입니다. 이곳의 미술교육은 여러분에게 창의적인 시장에서 요구하는 재능과 기량을 개발할 기회를 제공합니다.

1929년에 저의 할아버지는 다음과 같은 혁신적인 원칙을 기초로 예술학교를 설립하였습니다: 즉, 공부하려는 의지가 있는 모든 학생은 이전의 교육 여부에 무관하게 누구나 예술가가 될 수 있다는 것입니다.

그는 또한 창의력으로 살아가는 전문 예술가들이 이 학교의 교과과정을 직접 개발해야 한다고 믿었습니다. 그들이야말로 실제 직업세계의 요구를 학생들에게 제대로 전할 수 있는 최고의 능력을 갖추고 있습니다.

이들 설립 이념은 아직도 이 대학교의 중심에 유지되고 있습니다. 이들 이념은, 저의 할아버지께서 자신의 꿈을 실현하기 위하여 이 대학교를 설립 당시 45명의 수강생에서 현재 거의 17,000명의 재학생으로 증가한 핵심적 이유입니다.

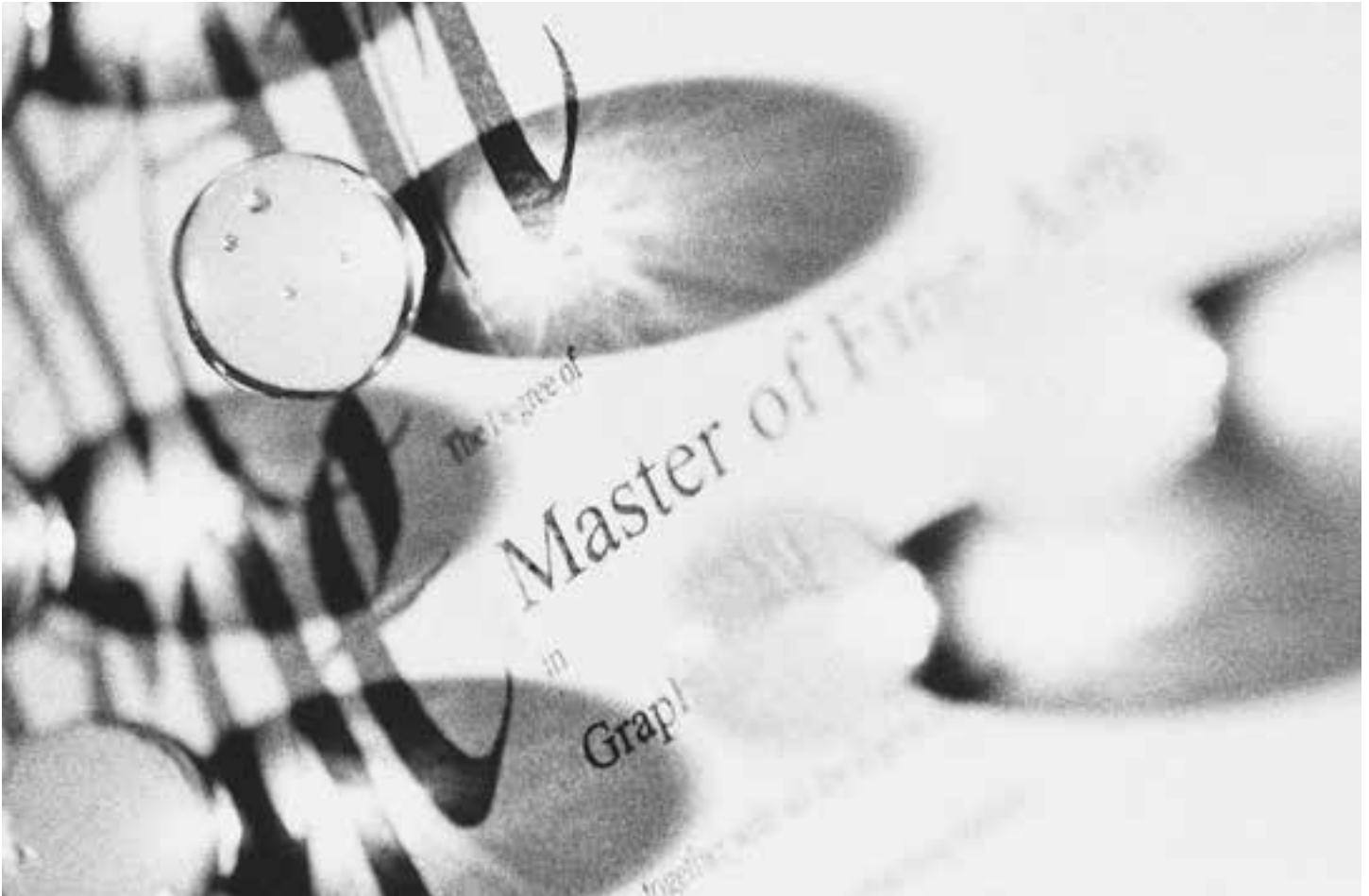
열정적인 교수진, 현대적 시설 및 이 카탈로그에 소개된 다양한 교과과정 등을 보고 여러분이 예술 및 디자인 분야의 공식적인 교육훈련을 위하여 공식교육기관 중에서 Academy of Art University를 가장 먼저 선택해야 합니다.

감사합니다.



Dr. Elisa Stephens,
총장

학교 소개



본교는 무엇보다 전문대학교로 예술, 디자인, 연기, 음악 및 커뮤니케이션 분야 커리어를 위한 전문화된 교육기관입니다. 본교는 유용한 기술과 실용적인 원리를 가르칩니다. 이것은 건축에서부터 게임 개발 및 미술에 이르기까지 모든 교과과정에 적용됩니다. 취업에 필요하고 커리어를 쌓기 위한 기술과 원리를 해당 분야에서 활동하고 있는 일류 현역 전문가들이 가르칩니다.

우리의 교육 시설과 온라인 교육 자료는 최고 수준입니다. 본교는 최고 수준의 제작 시설과 교육 자료를 보유하고 있습니다. 이것은 여러분의 성공을 좌우하는 기술적 경쟁력을 제공합니다.

사명: 본교는 뛰어난 학부 및 대학원 학위 프로그램과 자격증 및 포트폴리오 개발 프로그램을 제공하여 디자인, 커뮤니케이션 및 예술 분야에서 성공하려는 전문가를 양성합니다.

웹사이트(www.academyart.edu)에 접속하여 본교가 제공하는 프로그램에 대한 더 자세한 정보를 보십시오.

학생 선발에 관한 철학

이 대학교는 예술학교로는 드물게 포용적인 학생선발 정책을 적용하고 있습니다. 학생들의 잠재력은 다른 곳에서 받은 이전의 교육 보다는 이 대학교에서 우리와 함께 하는 그들의 미래에 달려 있음을 발견하였습니다.

지원 방법:

이 책자 뒤의 "입학" 부분에서 기본적인 입학요건, 지침 및 지원서 양식을 보십시오. 또는, 800.544.2787(미국 내) 및 415.274.2200번으로 전화하거나, 웹사이트 www.academyart.edu를 방문하여 온라인으로 신청하십시오.

학부 입학

본교는 모든 학부 프로그램에 대하여 포용적인 학생선발정책을 유지하고 있습니다.* 입학을 위하여 이전의 예술 및 디자인 교육 경험은 필요치 않으며, 모든 숙련도를 가진 학생들이 응모할 것을 권장합니다. 우리는 적절한 의지가 있는 모든 학생은 전문가 수준의 기량을 학습할 수 있는 능력이 있다고 확신합니다.

미술교육 자격증 과정 입학

이 대학교의 미술교육 자격증 프로그램은 특히 다른 사람들의 창의성 탐구와 개성 있는 예술적 개발을 지도하고자 하는 미술학과 졸업생들을 위하여 운영합니다. 이 대학원 과정의 지원자는 시각 예술 및 관련 분야의 학사 학위 이상의 교육을 이수해야 합니다.

대학원 입학

본교는 대학원 입학 지원자들에게 문학석사(MA), 미술석사(MFA) 또는 건축석사(M. Arch) 프로그램을 이수할 수 있는 능력과 의사를 입증할 것을 요구합니다.

국제 학생

국제학생 입학/서비스부는 학생들의 응모 및 입학 과정을 지원하고, 학생들의 비자와 출입국 절차와 학사문제에 대한 자문 및 수강 신청을 돕습니다. 입학지원서 및 응모 절차는 웹사이트 <http://www.academyart.edu> (www.academyart.edu)에서 중국어(번체 및 간체), 한국어, 포르투갈어, 스페인어 및 태국어로 제공합니다.

홈스쿨링 학생

본교는 홈스쿨링 학생을 환영하며 학위 및 비학위 프로그램에 등록하기를 권장합니다. 이 대학교는 해당 학생이 거주하는 캘리포니아 주에서 공인하는 프로그램에 지원하는 홈스쿨링 학생에게도 동일하게 포용적 입학정책을 적용합니다.

전입학

입학사무처에서 전입학하려는 학생의 학점을 가급적으로 간편하게 인정해 줍니다. 이전에 학부 수준의 과정을 수료한 경우, 학점 인정을 위하여 검토하도록 성적표를 제출하십시오.

대학교 학칙과 학사정보

이 카탈로그는 여러분에게 오직 정보를 제공하되 여기에 수록된 정보는 언제든지 변경될 수 있습니다. 구체적인 학칙과 학사정보는 학교 웹사이트에서 볼 수 있습니다:

[Catalog Addendum 1: Student and Academic Policies](#)

[Catalog Addendum 2: Board of Directors, Administrators, and Faculty](#)

* 해당 프로그램에 대한 진학 준비나 흥미가 부족하다는 것을 보여주는 성적표 등을 제출한 응모자는 이 대학교에서 입학을 거부할 수 있습니다. 입학이 거부된 학생은 수강 신청을 할 수 없습니다.

학위인정/회원자격

학위인정

WSCUC 인정

본교는 미국 내 공립 학교를 인정하는 7개의 지역 협회 중 하나인 WASC Senior College and University Commission (WSCUC)의 인정을 받았습니다. WSCUC는 985 Atlantic Avenue #100, Alameda, CA, 94501에 소재합니다. Tel. 510.748.9001.

온라인 프로그램에 대한 WSCUC 인정

본교의 모든 온사이트 및 온라인 과정은 WASC Senior College and University Commission(WSCUC)의 인정을 받았습니다. 단, 다음 학위 프로그램은 현재 온라인에서 제공하지 않습니다. 연기 분야 AA, BFA 및 MFA 학위, 고급건축설계 석사 학위, 게임 프로그래밍 분야 BS 학위, 교통수단 복원 분야의 AA 학위 과정.

특정분야 인정

CTC 인정

캘리포니아 교사자격인정위원회(CTC) CTC는 캘리포니아 주 정부부 소속 기관입니다. 이 기관의 주된 목적은 캘리포니아 주 공립학교의 교사 양성에 대한 주 차원의 기준위원회로 기능하며, 미국 내 전문 교육자의 자격 인정 및 면허 부여, 교육자의 전문적 관행 준수 및 캘리포니아 주 내 교육자들의 직업 윤리 등을 담당하는 기관입니다. CTC는 이 대학교에서 운영하는 단일 교과 교사자격 프로그램을 인정합니다. 이 기관은 1900 Capitol Avenue, Sacramento, CA 95811에 소재합니다. 전화: 916-322-6253.

참고: 온라인 예술교사 자격과 미술교육 석사 학위 프로그램에는 베이 지구 공립학교의 초등학생들에게 예술을 가르치는 실습과정이 포함됩니다.

CIDA 인정

실내디자인 인정 위원회 (CIDA)

CIDA는 미국 및 캐나다의 대학 및 대학교에서 운영하는 실내디자인 교육 프로그램을 인정하는 비영리 독립 기관입니다. 실내건축설계 BFA 및 MFA 학위 프로그램은 CIDA에서 인정합니다. CIDA는 206 Grandville Avenue, Suite 350, Grand Rapids, MI 49503-4014에 소재하고 있습니다. Tel. 616.458.0400.

NAAB 인정

전국건축학과인정위원회(NAAB)

미국 내 대부분의 등록위원회는 면허 수여 요건으로 공인된 전문학위 프로그램을 이수한 사람에게 수여하는 학위를 요구합니다. 미국 내 교육 기관에서 제공하는 건축 전문학위 프로그램을 인정하는 유일한 기관인 NAAB는 3가지 학위를 인정합니다: 건축학사, 석사 및 박사 학위. 확립된 교육 기준의 준수 정도에 따라서 각 프로그램은 8년, 3년 또는 2년의 기간에 대하여 인정합니다.

건축 석, 박사 프로그램에 입학하려면 전문 건축 분야 학부 학위를 요구할 수 있습니다. 그러나, 전문 학위 자체가 정식 인가 학위로 인정되는 것은 아닙니다.

이 대학교의 건축 대학은 다음과 같은 NAAB 인정 학위 프로그램을 제공합니다:

- B. Arch. (162 학부 학점)
차기 인정 심사 2018년
- M. Arch. (전문 학위 + 63 대학원 학점)
- M. Arch. (비전문 학위 + 87 대학원 학점)
차기 인정 심사 2021년

NASAD 인정

전국예술 및 디자인 학교 인정(NASAD)

NASAD는 예술, 디자인 및 관련 학과를 인정하는 전국적인 기관입니다. 이 대학교는 준학사, 문학사, 미술학사, 미술석사, 문학석사 학위 및 관련 자격증을 수여하는 프로그램에 대하여 NASAD의 인정을 받았습니다. 아래 단과대학에서 제공하는 프로그램을 제외하고, 이 대학교의 모든 AA, BA, BFA, MA, MFA 학위 및 예술교사자격 프로그램은 NASAD의 인정을 받았습니다: 연기 대학, 건축 대학, 조경 대학, 멀티미디어 커뮤니케이션 대학, 음악프로제작 및 시각매체 음향디자인 대학, 영화, 텔레비전 및 디지털 매체 대학, 산업 디자인 대학에서 제공하는 자동차 복원 AA 학위 및 게임 개발 대학에서 제공하는 게임 프로그래밍 BS 학위 프로그램. NASAD는 11250 Roger Bacon Drive, Suite 21, Reston, VA, 20190 소재합니다. Tel. 703.437.0700

차별금지 선언

본교는 이 학교에서 일반적으로 제공하거나 이용할 수 있는 모든 권리, 특권, 프로그램 및 활동에 대하여 인종, 피부색, 나이, 종교, 국적 등에 따라서 차별하지 않고 모든 학생을 받아들입니다. 본교는 학칙, 장학금 및 대출 프로그램 및 여타 학사 행정 프로그램에서 인종, 피부색, 나이, 성별, 종교, 신체적 장애, 성적 취향 또는 국적 등에 따라서 차별하지 않습니다.

사명 선언

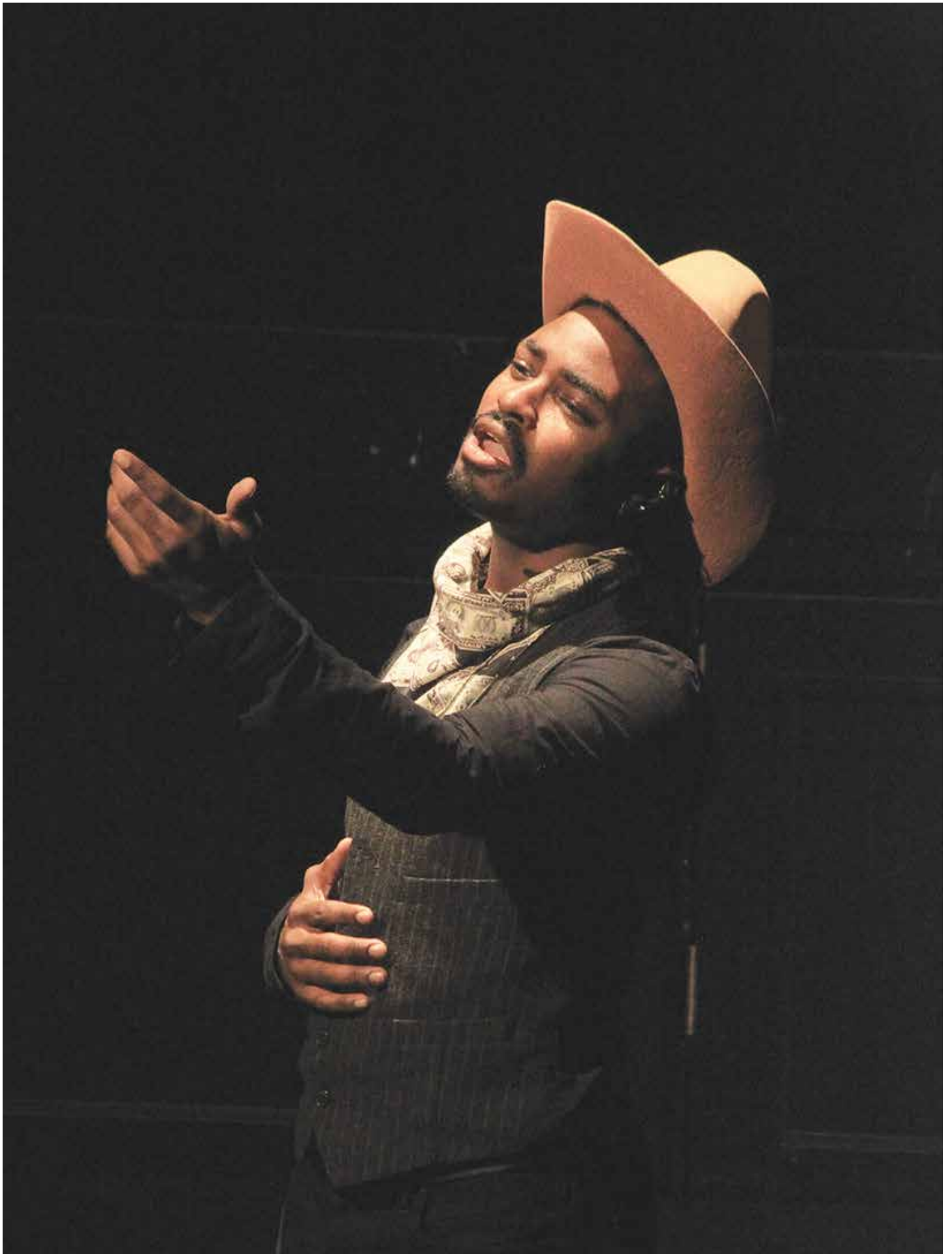
이 대학교는 학부 및 대학원 학위, 자격증 및 포트폴리오 개발 프로그램을 제공하여 디자인, 커뮤니케이션 및 예술 분야를 지망하는 전문가를 양성합니다.

사명을 성취하기 위하여, 이 대학교는

- 입학 및 수강을 위한 기본 요건을 충족하며 더 넓은 예술 및 디자인 분야에서 고급 교육을 받기를 원하는 모든 사람을 받아들이는 포용적 입학 정책을 유지하며;
- 학생들에게 자신의 재능, 기량과 창의적 열망을 전문지식과 혼합한 자신 만의 스타일을 개발하도록 권장하는 예술 및 디자인 학습에 대한 절제된 접근법을 교수하며;
- 전문 교육자로서의 성공이 다년간의 경험과 학습을 통하여 축적한 지혜와 기량으로 학생들을 가르칠 수 있는 능력에서 비롯된다고 믿는 헌신적이며 매우 유능한 풀타임 및 파트타임 전문 예술가, 디자이너 및 학자들로 구성된 교수진을 유지하며;
- 학술 프로그램이 이 대학교가 소재한 지역사회의 문화적 자산을 이용하고 그에 기여할 수 있도록 도시 환경에서 학교를 운영하며;
- 도움을 주되 동시에 도전적 과제를 주어 단련시키고, 다양한 연령과 배경의 학생들의 요구에 맞추어 뛰어난 개별 지도와 지원 서비스로 밀받침되는 창의적 환경을 제공하며;
- 비판적 사고와 소통 능력의 개발을 촉진하고 차세대 예술가들에게 다양한 분야를 이용하고 다양한 관점에서 문제를 관찰하고 교육 받은 글로벌 시민으로 활동할 수 있는 능력을 배양하도록 격려하는 학부의 일반 교양 프로그램을 제공하고;
- 재정 문제를 윤리적이고 능률적 방법으로 관리하고 신중한 방법으로 다루며, 다양한 예술 및 디자인 분야를 학습하여 각 프로그램과 서비스의 모든 면에서 최적의 품성을 육성한다.



연기





제공 과정

훈련 및 기법: 연기 대학은 프로세스, 기법 및 진술한 스토리텔링에 뿌리를 두고 있습니다. 학생들은 캐릭터를 개발하고 진술한 연기를 하고 각자의 기량을 연마합니다. 일류 연기학교의 관행에 발맞추어, 이 학파의 연기수업은 내면의 삶을 연기하고, 상상력을 평가하고, 발성 및 몸짓을 개발하고, 대사의 숨은 의미를 살리는 기술과 카메라 앞 연기에 필요한 독특한 요건 등을 다룹니다.

연기 이력: 졸업생들은 오늘날의 배우에게 요구되는 기량, 도구 및 연기 이력을 가지고 해당 분야에 들어갑니다.

전문적 교수진: 연기학위과정에서 학생들에게 영감을 일으키고 자신만의 독특한 재능을 개발하도록 지도하는 최고의 전문배우로부터 배우십시오.

무대와 카메라: 연기 대학은 무대 연기와 카메라 연기 양쪽 모두에 적합하고, 각각의 고유 조건을 충족하는 훈련공간을 제공합니다.

연기 대학의 시설:

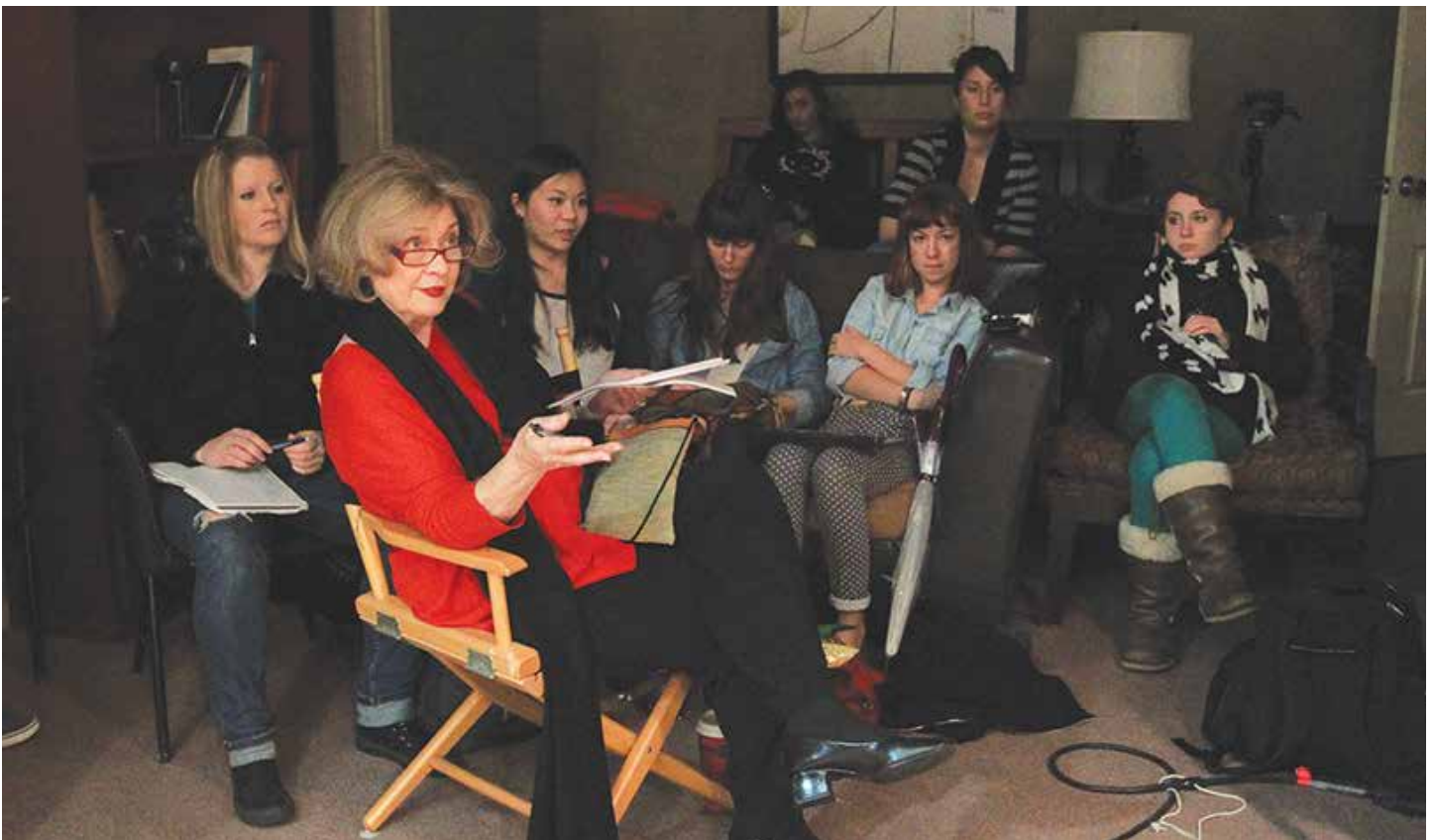
카메라, 모니터와 조명을 갖춘 음향 무대
완전한 조명조절반이 있는 공연장
연극 및 스크린연기 도서관
보이스오버 룸
피아노 구비 성악실
소품실
안무 연습장
알레산더 룸
수영장, 요가, 역도, 스트레칭 및 심폐지구력 운동실



본교 졸업생을 채용하는 기업 및 고객:

ABS CBN International TV
American Idol
Artist International
Boxcar Theatre Company
Current TV, LLC
PBS/Discovery Channel
Radium
Spreckels Performing Arts Center
United Airlines
Vivian Weisman Productions
Zephyr Films
Lifetime TV
The Will Geer Theatricum Botanicum
New Conservatory Theatre
Lorraine Hansberry Theatre
Nancy Hayes Casting
그밖에 다수!

커리어 진로



학위 요건

연기 준학사[AA]

AA 학위 필수 단위

전공 과목	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

AA 연기 핵심 과정

ACT 101	연기에 대한 존경
ACT 105	연기 1
ACT 112	화법 1: 목소리 다듬기
ACT 123	즉석연기 1
ACT 141	동작: 몸 연기
ACT 155	연기 2
ACT 166	창법 1: 발성 기법
ACT 181	동작: 몸에 대한 이해와 의식 있는 배우
ACT 205	연기 3
ACT 212	화법 2: 목소리의 힘
ACT 223	즉석연기 2

연기 준학사 필수

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

필수 일반 교육 과목

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득 및 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

연기 미술학사[BFA]

BFA 과정 필수 단위

전공 과목	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

BFA 학위 필수

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스	3
예술 역사 이해 코스	2
연극, 영화 및 공연 감상 요건	2
역사 이해 코스	1
양적 이해력 코스	1
문화적 이념과 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

BFA 연기 핵심 과정

ACT 101	연기에 대한 존경
ACT 105	연기 1
ACT 112	화법 1: 목소기 다듬기
ACT 123	즉석연기 1
ACT 141	동작: 몸 연기
ACT 155	연기 2
ACT 166	창법 1: 발성 기법
ACT 181	동작: 몸에 대한 이해와 의식 있는 배우
ACT 205	연기 3
ACT 212	화법 2: 목소리의 힘
ACT 223	즉석연기 2
ACT 468	오디션 프로세스: 즉석 읽기에서 콜백 오디션까지

필수 일반 교양 과목

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 202	영작문: 창의적 설득 및 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이태리 세미나
LA 359	도시 사회학

수리력

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 인기있는 주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계적 예술의 주제들
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 체험: 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

연극, 영화 및 공연 감상

하나만 선택:

LA 126LA	예술 세미나: 로스앤젤레스
LA 126SF	예술 세미나: 샌프란시스코
LA 132	애니메이션의 역사
LA 134	시각효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA 182	영화 장르
LA 190	오페라의 역사
LA 244	패션의 역사
LA 281	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 고찰
LA 284	공포 영화의 진화
LA 300	연설 입문
LA 306	창의적 말하기: 디자이너를 위한 프레젠테이션
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	과학 픽션 영화 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아시아 영화 조사



연기 석사 [MA]

MA 학위 필수 단위

전공	30 단위
+ 전공 선택	3 단위
+ 대학원 인문	3 단위
합계	36 단위

MA 학위 필수 요건

- GPA 2.0
- 36 C

MA 연기 전공 과정

ACT 611	연기 입문
ACT 612	즉석 연기 입문
ACT 615	발성 1
ACT 616	화법 1
ACT 620	알렉산더 기법 1
ACT 635	연기 기법 마이스너 기법 1
ACT 637	연기 기법 마이스너 기법 2
ACT 640	동작: 신체 특성(캐릭터) 만들기
ACT 650	카메라 연기 1
ACT 680	오디션 기법

MA 대학원 인문 과목 필수

다른 문화 이해

GLA 619 근대 미국연극 속의 문화와 정체성

연기 미술석사[MFA]

MFA 과정 필수 단위

전공	57 단위
+ 선택과목*	6 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

MFA 연기석사 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

MFA 연기석사 필수 전공 과목

ACT 615	발성 1
ACT 616	화법 1
ACT 617	발성 2
ACT 618	화법 2
ACT 620	알렉산더 기법 1
ACT 622	알렉산더 기법 2 - 공연 시 알렉산더 기법
ACT 625	발성 연습
ACT 635	연기 기법: 마이스너 기법 1
ACT 637	연기 기법: 마이스너 기법 2
ACT 639	공연
ACT 640	동작: 신체 특성(캐릭터) 만들기
ACT 642	셰익스피어 1
ACT 644	셰익스피어 2
ACT 645	즉석연기 기법
ACT 650	카메라 연기 1
ACT 660	독백연기 기법
ACT 670	카메라 연기 2
ACT 680	오디션 기법
ACT 690	카메라 연기 3

학부 코스

ACT 101 연기에 대한 존경

이 코스는 장면 연구, 연습 및 대본 분석 등 실습을 통하여 학생들에게 연기 방법을 소개합니다. 학생들은 배우와 소통하는데 사용되는 연극계의 용어와 퍼모먼스를 개선하는 기법을 배우게 됩니다. 앙상블과 파트너 간 협동작업을 강조합니다.

ACT 105 연기 1

연기는 상상의 상황에서 진솔하게 사는 것입니다. 학생들은 실감나는 반응 동작을 추구하여 대본에 생기를 불어넣는 방법을 배우게 됩니다. 학생들은 두 배우 사이에 유기적 정서적 삶을 만들기 위하여 파트너에 집중하는 일련의 연습을 합니다.

ACT 112 화법 1: 목소기 다듬기

자세, 호흡 및 발화에 집중하거나 조절함으로써 목소리의 잠재력을 최대한 발휘할 수 있습니다. 이 코스에서 학생들은 모든 매체에서 구어를 발음하기 위하여 국제발음기호를 활용하고 메시지를 명확하고 힘차게 전달하는 방식을 선택하는 등의 원리를 연습합니다.

ACT 121 신체 표현

이 초보 움직임 과정은 완전한 표현 수단으로 몸과 목소리를 사용하는 것에 치중합니다. 학생들은 어릿광대, 무언극, 희극적 내러티브 및 음성 스타일을 종합하여 몸짓과 목소리로 캐릭터와 이야기를 전달합니다. 학생들은 이야기의 전개에 따라서 표현, 파장, 예상된 행동, 반응, 행동과 타이밍을 맞춥니다.

ACT 123 즉석연기 1

즉석연기의 요체는 잘 듣고 대답하는 것입니다. 이 코스에서 학생들은 위험 감수, 창의성 및 동시성이 포함된 실험적 활동에 참가합니다. 학생들은 파트너의 제안대로 연기하고, 캐릭터에 연결하고, 환경을 만들고, 자신있게 즉석에서 이야기를 명확히 표현합니다.

ACT 141 동작: 몸 연기

몸 연기는 자신의 몸을 가장 중요한 표현 및 소통 도구로 사용합니다. 이 코스에서 학생들은 캐릭터를 만들기 위하여 행동, 제스처, 가면 희극, 무언극 및 소품을 활용합니다. 상상, 몸의 이해 및 몸 동작에 의한 소통을 강조합니다.

ACT 155 연기 2

연기 1에서 소개된 원리 위에, 학생들은 장면 연기에 상호관련된 연습을 적용합니다. 학생들은 반사적, 적극적 듣기 능력과 진솔한 행동과 역동적 사연을 구현하기 위하여 몸 동작의 개발을 계속합니다.

ACT 166 창법 1: 발성 기법

이 코스는 배우의 음성을 말하기와 노래하기 양쪽 모두의 도구로 활용하는 방법을 소개합니다. 학생들은 창의적 발성, 범위 및 프로젝션 능력을 배양하기 위하여 호흡, 자세 및 마음을 통합하기 등 기본적인 발성 기법을 연습합니다. 학생들은 시 및 뮤지컬 노래를 통하여 자신의 목소리를 직접 사용하는 것을 경험합니다.

ACT 181 동작: 몸에 대한 이해와 인식 있는 배우

이 코스에서 학생들은 역동적이며 중립적 자아를 표현하기 위하여 현대 무용에 알렉산더 기법을 혼합합니다. 학생들은 연기와 효율적 움직임에 방해가 되는 버릇을 찾아내서 제거합니다. 연습과 임기응변의 움직임을 통하여 학생들은 자신들의 숨쉴, 한계, 초점과 깊이를 확대하여, 보다 실감나는 연기를 할 수 있게 됩니다.

ACT 205 연기 3

이 코스에서 학생들은 해당 장면의 역동성을 표현하기 위하여 숨은 뜻을 활용하고, 연기할 수 있는 목표를 확인하고 필수적인 동작들을 창조합니다. 학생들은 진솔한 연기를 위하여 고강된 조건에 따라서 행동과 상상력을 통합합니다.

ACT 212 화법 2: 목소리의 힘

이 코스는 근육을 강화하고 자연스러운 발성 능력을 키우기 위하여 역동적 발성의 구성요소에 대해 면밀히 고찰합니다. 더 복잡한 텍스트와 사투리를 숙달하기 위하여 국제발음기호를 활용합니다. 숨쉬기, 울림 및 정확한 발음 등이 연습에 포함됩니다.

ACT 223 즉석연기 2

이 코스에서 학생들은 즉각적인 스토리라인과 캐릭터를 만들면서 자신들의 임기응변과 관찰 능력을 한 단계 더 높이 끌어올립니다. 숨은 뜻의 창의적 사용, 순간 연기 및 진솔한 연기를 강조합니다. 대본이 있는 경우 리허설 기법으로 즉석 연기를 연습합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

ACT 241 동작: 가면극, 무언극 및 어릿광대 놀이

이 고급과정에서 학생들은 가면극, 무언극, 코메디 및 어릿광대 놀이에 특정 연극 기량을 적용합니다. 학생들은 자신들의 상상력을 이용하고 앙상블에 대한 이해심을 배양하고 최대한 몸짓으로 캐릭터를 표현하기 위하여 즉석연기를 사용합니다. 오리지널 솔로 및 그룹 단막극을 만들고 연기합니다.

ACT 243 코메디 연기

이 코스는 코메디의 역사와 기법에 대한 개관을 제공합니다. 학생들은 자신들의 실연 및 임기응변 능력을 기르기 위하여 장면 분석 학습에서 즉석연기와 코메디 연기 기법을 결합합니다. 로마 시대 코메디, 가면희극 및 고전 코메디 배우에 대하여 설명합니다.

ACT 261 동작: 뮤지컬 무대 댄스

이 코스에서 학생들에게 탭 댄스 및 재즈 기법, 뮤지컬 레퍼토리 및 안무를 소개합니다. 몸매에 대한 이해, 제어 및 조절을 강조합니다. 학생들은 시간과 리듬을 이해할 뿐만 아니라 신체 기능의 균형, 폼, 프레즌스, 다이내믹, 힘과 조점에 대한 느낌을 개발합니다.

ACT 266 창법 2: 연기의 힘

이 코스에서 학생들은 뮤지컬 오디션 프로세스에 집중하여 자신들의 가창력을 개선합니다. 뮤지컬 무대의 시대와 스타일에 대한 지식을 배양하고 자신들에게 맞는 레퍼토리를 축적하고 뮤지컬 배우로서 공연 기량을 키웁니다.

ACT 275 고전 연극 1

셰익스피어 희곡은 인간 조건에 관한 시적 틀을 제공하므로 아직도 대중 문화에 영향을 미칩니다. 이 코스에서 셰익스피어 희곡 대본에만 있는 율독과 강약5보격을 활용하여 모든 종류의 연기에서 기술적 숙련도를 발휘하기 위하여 학생들은 장면 분석과 독백을 연습합니다.

ACT 281 무대 전투 1

무대 전투는 극적인 스토리텔링의 중요한 도구입니다. 이 코스에서 학생들은 역사적 및 당대의 장면 재현과 관련하여, 무대 폭력을 포함, 넓은 칼, 쌍검, 단검 및 창검 등 날선 무기들의 사용법을 아우르는 기본적인 갈등 안무 기술을 익힙니다.

ACT 305 카메라 연기 1

연기의 핵심 원리를 기초로 이 코스는 학생들이 카메라 앞에서 연기할 수 있게 준비해 줍니다. 목소리 질, 반복 촬영에서 진솔한 연기, 초점 맞추기 및 카메라 앵글 등, 이 매체의 독특한 기술적 도전들을 연습합니다. 학생들은 완전한 제작팀과 함께 각종 장면에서 연기합니다.

ACT 312 보이스오버:

이 코스에서 학생들은 자신들의 연기력을 애니메이션, 비디오 게임, 광고, 내레이션, 라디오 및 TV 프로와 캐릭터 작업 등을 위한 음성 연기에 적용합니다. 학생들은 자신들 음성의 특색을 발견하고, 액센트를 배우고, 개성을 살리고, 지시에 따라서 발성합니다. 학생들은 자신들의 녹음을 사용하여 깊이, 유흥성 및 정확도를 분석합니다.

ACT 321 화법 3: 액센트와 방언

학생들은 방언과 액센트를 배우고 무대 연극, 영화 및 보이스오버 등 다양한 매체의 대본에 적용되는 체계적인 방법을 개발합니다. 특정 지리적, 역사적 및 문화적 영향을 연구하는 것과 더불어 주요 소리의 변화, 핏치, 리듬, 억양 및 배치의 분석을 활용합니다.

ACT 323 즉석연기 3

이 고급 코스에서 학생들은 "긴 형식"의 즉석연기와 스케치 연기 기술을 연습합니다. 학생들은 연극과 영화 시나리오 양쪽 모두를 즉석에서 만들고 임기응변 기법을 활용하여 연극 또는 영화 대본을 만듭니다. 내러티브 스토리텔링과 앙상블로 효과적으로 작업하는 것을 강조합니다.

ACT 333 독백연기 기법 1

이 코스에서 배우들은 역동적인 독백연기를 위하여 감정 상기 프로세스를 사용하여 자신들의 깊은 개인적 이야기를 기초로 연기합니다. 개인적 삶의 경험으로 시작한 후 대본이 있는 개별적인 독백으로 이어지는 독특한 프로세스를 개발하여 모든 텍스트에 적용할 수 있게 됩니다.

ACT 355 카메라 연기 2

학생들은 동작과 의도를 통하여 역동적 캐릭터를 만들어 자신들의 카메라 연기 능력을 한층 개발합니다. 학생들은 이야기 속의 이야기를 들려주기 위하여 숨겨진 뜻을 활용하여 복잡한 장면을 연기하고 다양한 역할을 개발합니다.

ACT 366 창법 3: 뮤지컬 장면 연구

이 코스에서 학생들은 특선 작곡가/서정 시인 팀의 연극 대본이나 레퍼토리에 집중합니다. 학생들은 솔로, 소그룹 및 앙상블 노래 레퍼토리로 장면 연구를 하여 자신들의 연기와 가창력을 배양합니다. 최종 발표는 초청된 관중 앞에서 공연합니다.

ACT 370 연극 공연: 연극

이 코스에서 상급반 연기 전공 학생들은 연극에 삶을 불어넣기 위하여 자신들의 기량과 능력을 집중합니다. 강렬한 리허설, 대본 분석 및 캐릭터 연구를 강조합니다. 학생들은 이들 요소를 결합하고 텍스트로 이해하고 상상력으로 영감을 얻는 공연을 합니다.

ACT 375 고전 연극 2

고전 연극은 배우에게 특정 역사에 맞는 몸짓, 말 및 문학적 복잡성을 연구하게 합니다. 다양한 시대의 장면과 독백연기를 공부하여, 학생들은 특정 시대에서 진솔하고 시대에 맞게 살면서 어디든 또 어느 때나 그에 맞는 캐릭터를 구성하기 위하여 더 다재다능하고 구체적이면서 계층화된 접근방법을 설정합니다.

ACT 381 무대 전투 2

이 코스에서 학생들은 장면 연구에서 고급 전투 장면 안무와 배우/전사의 숙련도 시험의 요건을 충족하기 위한 훈련을 통하여 무대 전투의 기본 기량을 강화합니다. 이 종합 클래스는 비무장, 단창검, 넓은 칼, 쌍창검 및 단검의 사용법에 치중하며 작은 칼과 유청봉을 소개합니다.

ACT 395 광고 연기

상업광고는 배우의 직업 중 중요한 수입원입니다. 이 코스에서 학생들은 광고 속의 내러티브를 전달하기 위하여 특정 연기 기법의 사용을 배웁니다. 스토리 속의 제품을 나타내면서 캐릭터와 관계들을 진솔하게 구축하는데 집중합니다.

ACT 405 카메라 연기 3

이 코스는 배우의 관점에서 영화 촬영 과정에 치중합니다. 학생들은 음향이 갖춰진 무대에서 전문적이고 빠른 속도의 환경에서 연기합니다. 촬영 필름은 학생들의 데모 자료로 편집합니다.

ACT 412 보이스오버 2: 데모 제작

보이스오버 작업을 확보하려면 상업적 데모와 마케팅이 필수입니다. 이 코스에서 학생들은 대본 분석, 스타일 확인, 데모 스크립트 작성, 그리고 마지막으로 데모 필름을 찍고 마케팅 캠페인을 구성하여 연기력을 개선합니다. 주제에는 탤런트 에이전트, 오디션 및 커리어개발 등이 포함됩니다.

ACT 433 독백연기 기법 2

다양한 공연 시나리오를 탐구하면서 이 클래스는 모든 것이 자기 자신의 이야기라는 전제로 오리지널 작품을 만들기 위하여 각자의 내러티브를 활용합니다. 정서적으로 풍부한 삶의 경험에서 시작하여 회상 프로세스를 사용하고, 동시적이고, 본능적이며 검열 받지 않는 작품을 만들어 완전한 독백연기로 진화합니다.

ACT 466 창법 4: 뮤지컬 시연

이 코스에서 학생들은 뮤지컬 공연 이벤트를 구성하여 자신들의 가창력, 움직임 및 연기력을 더욱 발전시킵니다. 관중을 위한 실제 공연을 만들기 위하여 학생들은 솔로, 듀엣 및 앙상블 작품을 탐구하여 다양하고 역동적인 뮤지컬 레퍼토리를 구성합니다.

ACT 468 오디션 프로세스: 즉석

읽기 (Cold Readings)에서 콜백 오디션까지

영화 및 텔레비전 분야 오디션에서 성공하기 위한 기량을 개발하는 것이 가장 중요합니다. 이 코스에서 학생들은 영화, 텔레비전, 보이스오버, 산업물, 인쇄물 및 웹 드라마를 위한 오디션을 연습합니다. 오디션 및 인터뷰 준비, 즉석 읽기의 필수 기법 및 효과적 포트폴리오 구성 등도 검토합니다.

ACT 490 포트폴리오 보강(Portfolio Enhancement)

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 필수선수강 과목은 주제에 따라서 다릅니다.

ACT 498 협업 프로젝트

이 코스는 주어진 기준을 충족하고 다른 프로그램의 학생들과 서로 다른 전공 분야 간의 협업 프로젝트에 참가하도록 선정된 학생들에게 제공됩니다.

ACT 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다릅니다.

ACT 500 연기 인턴 과정

영화, 텔레비전 및 상업광고 분야의 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 코스

ACT 604 동작: 몸 동작의 발견과 표현

이 기초 동작 코스는 연극 및 희극적 표현의 주요 수단으로 배우의 몸을 활용합니다. 학생들은 움직임을 통한 의도의 사용을 연습할 뿐만 아니라 즉석연기와 여러가지 움직임을 활용합니다. 몸짓과 쓰여진 말의 통합도 연습합니다.

ACT 605 배우를 위한 춤의 연구

강렬한 움직임을 분석하거나 만들기 위하여 배우들을 훈련하기 위한 코스입니다. 학생들은 집중적인 구성 작업을 통하여 라반(Laban) 기반의 원리, 움직임의 발명, 추상화, 안무 동작과 폼 등을 연습합니다. 적정 균형, 힘과 유연성, 시대별 움직임, 고전 및 현대 무용 양쪽 모두에 치중합니다.

ACT 606 음성과 화법 1

이 시청각 코스는 영어 능력이 필요한 MFA 학생들을 위한 것입니다. 대화형 시범으로 어휘와 스피치와 보이스 녹음 양쪽의 이해력을 늘리는 것을 목표로 합니다. 번역이 많은 기초 훈련, 연습, 프레젠테이션 및 퀴즈에 치중합니다. 학생들은 오리지널 및 드라마 텍스트 모두를 다룹니다.

ACT 607 음성과 화법 2

이 대학원 코스는 완전한 목소리와 이해를 바탕으로 영어 드라마 텍스트의 번역과 시연에 치중합니다. 학생들은 여러 장면을 안무와 대사로 시연하며 표준 미국 영어로 텍스트를 정확하게 발음합니다.

ACT 611 연기 입문

이 코스에서 학생들은 연습과 대본 읽기 양쪽 모두에서 자신들의 상상력, 몸짓 및 음성을 활용하여 스토리텔링 기량을 개발합니다. 학생들은 대본 분석, 캐릭터 개발 및 협동 작업을 통하여 주어진 장면의 상황을 살리기 위하여 구체적인 연기 용어를 사용합니다.

ACT 612 즉석 연기 입문

즉석 연기를 하려면, 대본에 있는 장면과 캐릭터의 개발에서 핵심요소 즉, 창의적 과정에서 적극적인 듣기와 공개된 말하기를 모두 사용해야 합니다. 학생들은 실제 연습과 무대 게임을 활용하여 진솔한 즉석연기 시나리오를 구성하기 위하여 그들의 상상력을 활용하기를 권장합니다.

ACT 615 발성 1

학생들은 역동적인 음성 구사력의 기본 요소들을 활용하여 연기력을 키웁니다. 자연스러운 말소리를 개발, 지원하기 위하여 호흡, 균형 및 사운드 떨림을 사용합니다. 전체 발성 기관을 강화하기 위하여 연습 중에 의미전달, 이완, 공명 및 확대 등에 치중합니다.

ACT 616 화법 1:

표준 미국어를 말하기 위한 도구로 국제발음기호를 배웁니다. 개별 배우들은 외국어 악센트 또는 지방 방언을 감소하고, 특정 사투리나 맥센트를 개발할 능력은 물론, 더 넓은 범위의 캐릭터를 선택할 수 있고 응용될 기회를 늘리게 됩니다.

ACT 617 발성 2

이 고급 과정에서는 학생들이 호흡 능력을 키우는 훈련, 위쪽 주파수대의 공명을 개발, 발성 범위를 증대, 현대 및 고전 텍스트로 발성법을 익히는 훈련을 통하여 목소리 연구를 계속합니다. 또한 학생들은 앙상블을 리드하는 도구로 동료의 가르침을 활용하여 개인별 목소리 워밍업을 익힙니다.

ACT 618 화법 2:

학생들은 목소리 변화와 화법 1에서 소개된 활기찬 발성 연습을 연마하거나 강화하는 것은 물론 표준 미국어에 필수적인 나머지 소리와 상징들을 개발합니다. 학생들은 더 복잡한 현대 및 고전 텍스트에 구어와 문어 말하기와 국제발음기호를 적용합니다.

ACT 620 알렉산더 기법 1

이 코스는 배우의 움직임과 목소리를 최적화하는 구체적인 연습으로 알렉산더 기법을 사용합니다. 습관적 버릇과 긴장 등을 찾아서 없애기 위하여 몸 전체에 대한 인식능력을 기릅니다. 학생들은 즉석연기는 물론 알렉산더 기법을 사용하여 다차원적인 캐릭터를 만듭니다.

ACT 622 알렉산더 기법 2 - 공연 시 알렉산더 기법

이 고급 동작 코스에서 학생들은 알렉산더 기법 1에서 개발된 연습을 실연에 적용하고 확대합니다. 학생들은 역동적인 몸짓과 목소리 표현으로 캐릭터를 만들면서, 밖으로 드러나는 긴장과 나쁜 버릇 없이 스토리를 말하기 위하여 연극, 영화 및 텔레비전 대본을 활용합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

ACT 625 보컬 제작

이 코스는 배우의 음성을 말하기와 노래하기 양쪽 모두의 도구로 활용하기 위한 테크닉을 연구하고 강화합니다. 학생들은 창의적 발성, 범위 및 프로젝션 능력을 배양하기 위하여 호흡, 자세 및 마음을 통합합니다. 학생들은 시 및 뮤지컬 노래를 통하여 자신의 목소리를 직접 사용하는 것을 경험합니다.

ACT 635 연기 기법: 마이스너 기법 1

마이스너 기법은 전문 배우에게 필수적인 도구인 회상 및 진솔한 반응에 치중합니다. 학생들은 적극적 듣기와 고양된 주의력 원리를 사용하여 서로 연결된 일련의 파트너들 간에 이 기법을 연습합니다. 학생들은 이 역동적인 연기 방법론을 통하여 알려진 아주 구체적이며 체계화된 연습을 개발합니다.

ACT 637 연기 기법: 마이스너 기법 2

이 코스에서 학생들은 배우의 감성 도구를 더 깊이 더 다양하게 사용하는 것을 연구하면서 주어진 순간에 완전히 몰입하는 것에 치중합니다. 감정 준비와 서로 연결된 파트너 간의 연습을 계속하여 학생들은 자신들의 감성 도구를 연구하고 확대할 수 있습니다.

ACT 639 공연

이 코스는 현역 배우들의 필수 기량에 치중합니다. 장면 연기, 독백, 대본 분석, 용어 활용 및 다양한 리허설 기법을 중점적으로 연습합니다. 발성 능력, 상상 작업 및 몸 동작을 사용하여 캐릭터의 행태를 표현하고 역동적인 공연을 만듭니다.

ACT 640 동작: 신체 특성(캐릭터) 만들기

몸을 가장 중요한 표현 및 소통 도구입니다. 이 코스에서 학생들은 캐릭터를 개발하기 위하여 몸짓을 연구합니다. 학생들은 리듬, 성향, 상태, 심리적 제스처 및 물체 조작을 연습하고 이런 도구를 캐릭터 마스크, 무언극, 중립적 마스크, 어릿광대, 가면 희극 및 현대인의 전형에 적용합니다.

ACT 642 셰익스피어 1

이 코스에서 학생들은 윌리엄 셰익스피어 작품집의 장면이나 독백을 준비합니다. 구체적 시대별 몸짓, 말 및 문화적 복잡성, 텍스트 연습 및 연구를 통합하는 것을 활용합니다. 이 고전 시대의 복잡한 캐릭터를 만들어 배우들은 셰익스피어 시대의 세계에서 진솔하고 시대에 맞게 살아갈 수 있습니다.

ACT 644 셰익스피어 2

이 고급 연기 코스에서 학생들은 셰익스피어의 작품과 다양한 고전 작가와 텍스트를 활용하여 자신들의 연기력을 계속 확장합니다. 학생들은 율독과 운문을 활용하고 특정 시대에 적절한 몸짓과 문화적 특징을 결합하여 완벽하게 구현된 캐릭터를 만들어 냅니다.

ACT 645 즉석연기 기법

즉석연기는 이야기 속의 캐릭터를 구현할 때 반사적으로 행동할 수 있는 도구를 배우에게 제공합니다. 이 코스에서, 학생들은 개인 간 및 그룹 다이내믹스를 활용하여 장면을 구현하고 각본이 있거나 없는 작품에서 즉석연기의 규칙을 적극적 듣기와 즉흥적 반응에 적용합니다.

ACT 650 카메라 연기 1

이 코스에서 학생들은 제작진과 협력하여 촬영 작업에 필요한 구체적인 기술적 요소를 적용합니다. 상상 작업, 몸 동작 및 각본 분석을 실시하고 연습합니다. 믿을 수 있고 그럴듯 하고 역동적인 연기를 위하여 활기차고 진솔한 파트너 작업에서 이들 도구를 활용합니다.

ACT 660 독백연기 기법

아주 개별적이고 프로세스에 집중하는 이 코스는 독백연기 과정에서 감정적 및 육감적 회상 기법을 연구합니다. 학생들은 개인적 내러티브를 대본에 올려놓아 즉흥적이고 진솔한 작품을 만듭니다. 학생들은 기초가 있고 감정이 풍부한 연기를 위하여 자신들의 능력을 연마합니다.

ACT 670 카메라 연기 2

이 코스에서 학생들이 연기력을 증강하기 위하여 공부할 때 필요한 리허설 기량과 대본 준비의 핵심 요소들을 강조합니다. 학생들은 이 코스를 시작하자마자 높은 연기 역량을 발휘할 것을 기대합니다.

ACT 680 오디션 기법

이 코스는 배우들이 현업에 들어가기 위한 준비로 필요한 오디션 및 인터뷰 기법과 자료를 구체적으로 다룹니다. 현대 및 고전 독백연기를 준비할 때 필요한 즉석 읽기 능력의 개발을 강조합니다. 얼굴사진, 이력서, 보이스오버, 회사 소개 영화, 인쇄물 및 웹 드라마 등을 아울러 검토합니다.

ACT 690 카메라 연기 3

연예계에서 사람들과 교제할 때 해당 배우의 데모 필름이 필수적입니다. 이 고급 카메라 연기 코스에서 학생들은 자신들의 포트폴리오에 전문적 수준의 장면을 추가합니다. 업계 표준, 기대 및 규칙을 활용하여 배우들은 전문적 역량을 가지고 작업하는 것을 경험합니다.

ACT 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학파의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ACT 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

ACT 800 개별 지도

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 자신들의 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ACT 801 그룹 개별 지도

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ACT 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 매주 온라인 동료간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ACT 805 그룹 개별 지도 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



광고





제공 과정

전문적 교수진: 이 학과의 학생들을 지도하기 위하여 권위 있는 현역 전문가들로 구성된 교수진이 있습니다. 아울러, 많은 수업과 특별 행사에 훌륭한 작품과 훌륭한 일감 확보에 대한 관점을 제시하는 업계 지도자들이 참가합니다.

업계 진출 매 학기에 열리는 포트폴리오의 밤과 신병훈련행사는 모든 학생이 참가할 수 있으며 훌륭한 협업과 인맥쌓기를 경험할 기회를 제공합니다. 주요 광고 회사의 대표들과 전국 각지에서 온 크리에이티브 리트루터들이 매년 이 대학교에서 열리는 포트폴리오 리뷰 행사에 졸업한 선배들과 함께 참가합니다.

기회 우리는 학생들에게 수 십 차례의 공모전에 참가하도록 권합니다. 입상자들은 미국 내 및 해외에서 열리는 시상식에 참가합니다.

전문 경험 학생들은 학교 부설 광고 회사 [Young & Hungry](#)에서 실제 고객을 위한 여러 전문분야가 결합된 실제 협업 프로젝트에 참가합니다. 학생들은 매년 미국 내 및 해외 광고 회사에서 인턴으로 커리어를 시작합니다.

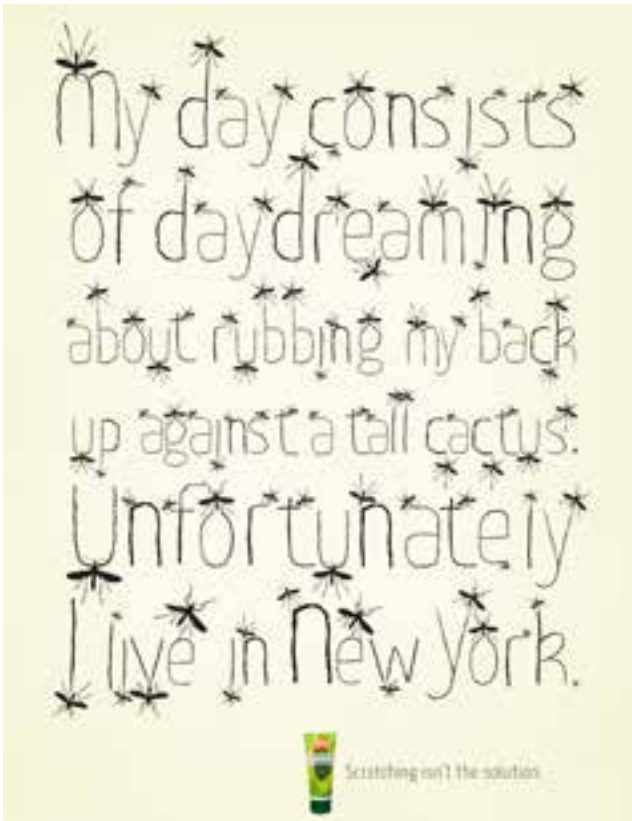
매년 광고학과 학생들은 실제 고객을 위한 실제 프로젝트에 참가합니다. 여기 소개하는 회사들이 본교 학생들이 최근에 작업한 고객들 중 일부입니다.

Esurance 보험회사: 학생들은 이 회사의 기존 광고 캠페인 “Erin Esurance”을 위하여 혁신적인 광고 아이디어를 내기 위하여 경쟁하였습니다. 포함된 매체: 인터랙티브, PR 행사, 주변 활용 및 게릴라 광고. Esurance’의 마케팅 팀은 우승 캠페인을 선정하여 본교 학생에게 여름 방학동안 유급 인턴 자리를 시상하였습니다. 또한, 그들은 본교 실내 건축 및 디자인 학생들이 설계한 첨단 회의실의 건축을 후원하였습니다. 5명의 학생에게 2,500 달러의 장학금이 상금으로 수여되었습니다.

Charles Schwab 투자금융: 이 회사의 기존 광고 캠페인 “Ask Chuck(척에게 물어봐요)”를 위하여 개발한 창의적인 아이디어 수상작에 대한 상금으로 7명의 학생에게 7,000 달러의 장학금이 수여 되었습니다. 공모에 참가한 학생들은 인쇄, 인터랙티브 및 혁신적인 광고를 포함하는 매체를 함께 결합하였습니다. Charles Schwab 사의 광고부장과 광고부가 우승 캠페인 아이디어를 선정하였습니다.

Rainbow Light, Green Dog Naturals 애견 사료: Rainbow Light 사의 애견 사료 보충제인 GreenDog Naturals를 위하여 본교의 재학생 및 온라인 수강 학생들이 새로 부상하는 매체 캠페인을 만들기 위하여 경쟁하였습니다. 포함 매체: 소셜 미디어 웹사이트, 유튜브 비디오, 블로그, 배너 및 인쇄 매체 광고. Rainbow Light 사의 비즈니스 개발 담당 부사장이 우승 캠페인 아이디어를 선정하였습니다. 6명의 학생에게 2,000 달러의 장학금이 상금으로 수여되었습니다.

Aquarium of the Bay 수족관: 본교의 재학생 및 온라인 수강생들이 수족관의 3가지 새로운 전시물을 위한 우산 캠페인을 개발하기 위하여 경쟁하였습니다: 문어, 해파리 및 베이 연구실. 포함된 매체: San Francisco Chronicle, Examiner 및 Examiner SF Weekly 등 신문광고; BART 정거장 입간판; BART 전동차 내 포스터; 라디오 광고; 웹사이트 배너; San Francisco Ferry Building 내 비디오 디스플레이; Bay Bridge 위에 설치한 디지털 (전자) 빌보드. 이 수족관의 마케팅 팀과 사장이 우승 캠페인을 선정하였습니다. 4명의 학생에게 2,000 달러의 장학금이 상금으로 수여되었습니다.



커리어 진로

광고 스튜디오 제작 및 디자인

디지털 제작 아티스트,
디지털 제작 코디네이터

그래픽 디자이너/UI 제작 아티스트,
그래픽 제작 아티스트,
인쇄/그래픽 제작 아티스트
프리프레스 제작 코디네이터
제작 코디네이터

제작 감독

제작 책임자
프로젝트 책임자

크리에이티브 전략

파트너/기획 담당 이사,
그룹 담당 이사 부사장, 그룹 담당 이사

기획 이사

선임 회계 플래너

회계 플래너

신임 회계 플래너

카피라이터

글로벌 수석 크리에이티브 임원

그룹 크리에이티브 디렉터

크리에이티브 디렉터

차석 크리에이티브 디렉터

선임 크리에이티브 담당

중간 및 신임



아트 디렉터

글로벌 수석 크리에이티브 임원

그룹 크리에이티브 디렉터

크리에이티브 디렉터

차석 크리에이티브 디렉터

선임 크리에이티브 담당

중간 레벨 및 신임

학위 요건

광고 준학사[AA]

AA 학위 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	33 학점, 전공
15 학점	
+ 인문	18 학점
합계	66 학점

광고 AA 학위 필수

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작(WRITING FOR THE MULTILINGUAL ARTIST) 및 108 예술 작문 (COMPOSITION FOR THE ARTIST) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스	2학점
예술사 이해	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

광고 AA 학위 핵심 코스

ADV 109	광고 방법과 트렌드
ADV 112	마케팅과 광고 전략
ADV 207	크리에이티브 전략
ADV 230	신속 시각화 기법
ADV 241	아이데이션 기법
ADV 244	광고 아트 디렉션
GR 102	디자인 기술: 디지털 출판 기술
GR 150	시각 소통 입문
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 205	모션 그래픽 1
WNM 210	시각 디자인 1

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작
LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280 관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291 디자인 커리어:

예술사 이해

LA 120 15세기 이전 예술사
LA 121 19세기 이전 예술사

광고 스튜디오 제작 및 디자인 준학사 [AA]

AA 학위 필수 단위

전공 코스웍

핵심	33 학점
전공	9 학점
+ 인문	18 학점
합계	60 학점

광고 스튜디오 제작 및 디자인 준학사 AA 필수 단위

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	2
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

광고 스튜디오 제작 및 디자인 준학사 코스

ADV 109	광고 방법과 트렌드
ADV 115	크리에이티브 과정
ADV 150	스튜디오 제작 1
ADV 250	스튜디오 제작 2
COM 102	비주얼 스토리텔링: 짧은 동영상 비선형 편집의 기초
FND 122	색채 기초
GR 104	만들기 아트
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 110	시각 디자인 원리
WNM 230	디지털 이미징 1
WNM 249	웹 디자인 1

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작
LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280 관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291 디자인 커리어:

예술사 이해

LA 120 15세기 이전 예술사
LA 121 19세기 이전 예술사

광고 미술 학사[BFA]

BFA 필수 단위

전공 코스웍	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+선택	9 단위
+인문	45 단위
합계	132 단위

BFA 광고 미술학사 학위 필수 필수

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독	1
문화의 이념과 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

광고 BFA 학위 핵심 코스

ADV 109	광고 방법과 트렌드
ADV 112	마케팅과 광고 전략
ADV 207	크리에이티브 전략
ADV 230	신속 시각화 기법
ADV 241	아이데이션 기법
ADV 244	광고 아트 디렉션
ADV 470	크리에이티브 담당 포트폴리오 또는
ADV 475	크리에이티브 전략가 포트폴리오
GR 102	디자인 기술: 디지털 출판 기술
GR 150	시각 소통 입문
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 205	모션 그래픽 1
WNM 210	시각 디자인 1

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 내 소통과 관행

LA 291	디자인 커리어:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제들
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

광고 자격증

자격증 필수

전공 핵심 (BFA 과정 핵심 따름)	36 학점
전공	42 학점
+ 조언에 따라	24 학점
+선택	12 학점
+ 예술사	6 학점
합계	120 학점

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

광고 석사 [MA]

MA 소요 단위

전공	33 학점
+인문	3 학점
합계	36 학점

MA 광고 석사 학위 필수

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 36 소요 과목에서 C 학점 이상

광고 MA 학위 소요 코스

ADV 602	아트 디렉션
ADV 604	카피라이팅 기법
ADV 605	디지털 그래픽
ADV 606	캠페인
ADV 616	고급 광고 컨셉 개발 또는
ACT 699	특수 주제: 비주얼 스토리텔링
ADV 620	고급 아트 디렉션 또는
ADV 621	고급 카피라이팅 기법 또는
ADV 624	광고를 위한 크리에이티브 사고
ADV 622	광고의 관점
ADV 623	브랜드 전략
ADV 625	인터랙티브 광고
ADV 630	디지털 모션 그래픽 또는
COM 602	비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집
전공 과목 +1	

MA 대학원 인문 과목

GLA	예술사 이해와 미학적 감수성

광고 미술 석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 학점
+지도 학습	18 학점
+선택*	6 학점
+대학원 인문	12 학점
합계	63 학점

*학과장 승인 시

광고 MFA 학위 필수

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

광고 MFA 학위 소요 전공코스

ADV 602	아트 디렉션
ADV 604	카피라이팅 기법
ADV 605	디지털 그래픽
ADV 606	캠페인
ADV 616	고급 광고 컨셉 개발 또는
ACT 699	특수 주제: 비주얼 스토리텔링
ADV 622	광고의 관점
ADV 623	브랜드 전략
ADV 630	디지털 모션 그래픽 또는
COM 602	비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집
ADV 625	인터랙티브 광고

광고 MFA 학위 전공 코스

- 크리에이티브 전략

ADV 600	전략적 사고
ADV 602	아트 디렉션
ADV 604	카피라이팅 기법
ADV 605	디지털 그래픽
ADV 606	캠페인
ACT 699	특수 주제: 비주얼 스토리텔링
ADV 622	광고의 관점
ADV 623	브랜드 전략
ADV 624	광고를 위한 크리에이티브 사고
COM 602	비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집

광고 MFA 학위 전공 코스

- 카피라이팅

ADV 602	아트 디렉션
ADV 604	카피라이팅 기법
ADV 606	캠페인
ADV 616	고급 광고 컨셉 개발 또는
ADV 621	고급 카피라이팅 기법
ADV 622	광고의 관점
ADV 623	브랜드 전략
ADV 625	인터랙티브 광고
COM 602	비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집

광고 MFA 학위 전공 코스

- 아트 디렉션

ADV 602	아트 디렉션
ADV 604	카피라이팅 기법
ADV 606	캠페인
ADV 616	고급 광고 컨셉 개발 또는
ADV 620	고급 아트 디렉션 또는
ADV 622	광고의 관점
ADV 623	브랜드 전략
ADV 625	인터랙티브 광고
ADV 630	디지털 모션 그래픽

MFA 대학원 과정 인문 과목

예술사 이해SS & 미학적 감수성

하나만 선택:

- GLA 601 르네상스 예술의 세계와 그 고전주의적 기원
- GLA 602 20 세기의 예술과 이념
- GLA 607 계몽주의 시대의 예술과 이념
- GLA 609 전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
- GLA 903 대학원 유럽 세미나

다른 문화 이해

하나만 선택:

- GLA 603 인류학: 문화 체험
- GLA 606 국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
- GLA 611 문화적 내러티브
- GLA 617 근대 세계의 전설
- GLA 619 근대 미국연극 속의 문화와 정체성
- GLA 627 글로벌 세계의 산업 디자인
- GLA 903 대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

- GLA 676 디자이너와 광고의 전문적 관행

학부 과정 코스

ADV 109 광고 방법과 트렌드

이 과정은 광고와 사회 간의 관계를 개관합니다. 학생들은 그룹 브레인스토밍, 감정이입 연습 및 사람과 기업 간의 대화인 광고에 관한 토론 모임에 참가합니다. 학생들은 연구한 스타일을 기초로 아이디어를 팔기 위하여 기본 개념을 연구하고 제시합니다.

ADV 112 마케팅과 광고 전략

이 과정은 소비자와 산업 마케팅, 연구, 제품 기획 및 개발, 가격 책정과 마케팅 채널을 강조하면서 기본적인 마케팅과 광고 전략을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 마케팅의 근본 개념을 적용하고 종합적인 기업 마케팅 계획과 제안서를 만듭니다.

ADV 150 스튜디오 제작 1

이 과정은 스튜디오 제작 환경, 워크플로우 및 제작용 아티스트 소프트웨어 도구에 관한 오리엔테이션을 제공합니다. 학생들은 모의 에이전시 회의를 위한 디지털 프리젠테이션을 작성하고 인쇄물 및 온라인 광고를 다듬고, 기본적인 사진 편집을 실습합니다. 페이지 레이아웃, 디지털 드로잉, PDF 문서 조작 및 온라인 편집 도구도 다룹니다.

ADV 158 근대 미국의 삶

이 과정은 학생들에게 기본적인 인터넷 연구 능력, 인터뷰 기법 및 비주얼 스토리텔링을 소개합니다. 학생들은 연구 중에 적절한 정보의 출처를 확인하고 인터뷰 시 스토리를 생성하는 질문의 작성 등을 연습합니다. 스토리텔링에 매력적인 비주얼을 통합하는 것도 강조합니다.

ADV 207 크리에이티브 전략

이 과정은 근대의 응용 창의성에서 전략의 역할에 집중합니다. 학생들은 문화와 시장의 관찰을 기초로 기업과 사람들 간의 대화를 지원하는 전략을 개발합니다. 학생들은 프리젠테이션으로 자신들의 아이디어를 전달하고 지도와 데이터 시각화를 포함한 전략적 도구를 만듭니다.

ADV 215 캠페인 쇼트카피

이 과정에서 학생들은 제목에 맞는 광고 본문 카피를 작성하기 위하여 크리에이티브 프로세스와 글쓰기 능력을 적용합니다. 개념적이고 전략적인 사고를 강조하고 서로 긴밀하게 어울리는 제목, 골뎀은 말, 본문 카피 및 비주얼이 있는 광고 캠페인의 제작에 집중합니다.

ADV 226 크리에이티브 전략 연구 방법

이 과정은 크리에이티브 전략을 위한 문화의 연구에 집중합니다. 학생들은 소비자에 대한 정보를 수집하기 위하여 문화인류학의 원리와 실재를 적용합니다. 학생들은 첫머리 요약, 스토리 및 인사이트 비디오에 자신들의 결과를 제시합니다.

ADV 230 신속 시각화 기법

이 아이디어 과정에서는 학생들은 개념적 사고력을 강화하기 위하여 신속 브레인스토밍과 스케칭 기법을 사용합니다. 크리에이티브 브리프를 기초로 학생들은 다양한 브랜드, 제품 및 서비스에 대하여 인쇄, 비디오, 웹 콘텐츠 및 옥외 매체 모두의 광고 및 디자인 컨셉을 개발합니다. 여러 아이디어를 빠르게 생성하는 것을 강조합니다.

ADV 236 디지털 사진

이 과정은 전통 및 디지털 사진, 구도, 색 이론, 조명 방법과 장비를 포함, 디지털 아티스트들이 사용하는 사진의 일반적 원리를 다룹니다. 학생들은 디지털 매체와 인쇄 프로젝트에 사용할 촬영된 이미지를 구성하고 조작합니다.

ADV 241 아이디어션 기법

학생들은 매력적인 컨셉의 개발에 집중하면서 광고 크리에이션 기법을 학습합니다. 광고 크리에이션의 목적, 가능성 및 실재를 탐구합니다.

ADV 244 광고 아트 디렉션

이 과정을 이수한 후, 학생들은 광고 아트 디렉션의 기초를 완전히 파악하게 됩니다. 관련 광고의 역사, 글씨체의 사용, 페이지 레이아웃 및 아트 디렉터의 책임을 다룹니다.

ADV 250 스튜디오 제작 2

이 과정에서, 학생들은 제작 아티스트의 역할을 수행하기 위한

ADV 150에서 배운 기량을 사용합니다.

과제에는 다음의 것들이 포함됩니다: 사이즈 확인, 검증, 리터치, 로고 재구성, 스프레드시트의 데이터로 차트와 그래프를 출력. 효과적인 의사 결정과 옵션 인쇄 규격의 전달에 집중합니다.

ADV 267 크리에이티브 전략 2

이 과정에서, 학생들은 크리에이티브 전략가처럼 사고하고 제작하는 방법을 배웁니다. 트렌드에서 패턴을 발견, 시장에 대한 학습, 목표 프로파일 작성, 브랜드 전략가의 역할을 다룹니다. 최종 프로젝트에는 브랜드 포지셔닝과 크리에이티브 브리프가 포함됩니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ADV 314 고급 크리에이티브 전략

이 고급 과정에서, 학생들은 크리에이티브 전략 디자인 프로세스에 다양하지만 잘 조화된 사고를 적용합니다. 학생들은 다수의 견해를 종합적으로 분석하여 의미 있는 스토리를 얘기합니다. 다루는 토픽: 소비자의 이해, 사례 연구, 데이터 처리 및 데이터로 전략 수정

ADV 315 라디오 광고 카피

이 실습 수업에서 학생들은 마음 매체의 친숙한 극장인 라디오를 위한 스팟 광고를 작성하고 제작하는데 필요한 기법을 배웁니다. 그들은 청중을 사로잡는 60초짜리 보석과 같은 광고를 만들기 위하여 음악과 음향효과를 배경으로 스토리텔링, 속도조절, 대화 구성 및 성우 배역 등의 기법을 배웁니다.

ADV 341 중간단계 포트폴리오

이 과정은 아트 디렉션, 카피라이팅 및 전략 분야의 인턴 자리를 얻거나 기량을 보여주기 위하여 과거의 프로젝트를 개선하거나 일관된 포트폴리오를 만드는 것을 도와줍니다. 또한, 학생들은 자신들의 작품집의 약점을 보완하기 위하여 각자의 로고와 아이덴티티를 만들고 사례 연구를 확대합니다.

ADV 342 캠페인 디자인

이 클래스는 캠페인 컨셉을 개발하는데 관련된 특별한 문제들을 더 집중적으로 조사합니다. 학생들은 강력한 캠페인의 개발에 관련된 기회와 책임을 탐구합니다.

ADV 343 통합 광고 1

해당 과제에서 개괄적으로 언급한 고객의 요구와 시장의 현실을 기초로 학생들은 다양한 범위의 판촉 및 머천다이징 자료를 개발하기 위하여 전략적 사고의 원리를 사용합니다. 이 과정에서 학생들은 완전한 통합적인 마케팅 캠페인을 고안하고 개발해야 합니다.

ADV 346 통합 광고 2

이 과정은 학생들에게 빠르게 발전하는 온라인 광고 단위의 세계를 소개합니다. 이 과정은 풍부한 데모 형식의 매체들의 개념을 개발하고 집행하는데 집중합니다. 학생들의 아이디어를 구현하기 위하여 크리에이티브 브리프, 스토리보드 및 플래시 데모 기법을 활용합니다.

ADV 348 연예 매체 광고

학생들은 TV, 게임, 음악 및 영화와 같은 연예 매체를 위하여 대중 문화의 현재 추세를 분석하고 적절한 카피와 마케팅 컨셉을 개발합니다. 학생들은 목표 청중에 대하여 연구하고 자신들의 시놉시스에 따라서 컨셉을 개발하고, 트레일러 스크립트, 핵심적인 아트웍과 광고를 만듭니다.

ADV 355 온라인 및 텔레비전 게릴라 광고

이 과정에서, 학생들은 현재 부상하고 있는 게릴라 광고 매체를 연구하고 이 전술이 더 큰 광고 캠페인에 어떻게 적용되는지를 탐구합니다.

ADV 362 크리에이티브 소통 전략

이 과정에서 학생들은 해당 목표, 행태 및 브랜드 상호작용 등과 교차하는 문화적 환경을 분석합니다. 학생들은 효용성, 참여도 및 관련성에 집중하여 크리에이티브 전략을 개발합니다. 목표 소비자를 효과적으로 포착하기 위한 문화적 조사의 사용을 다룹니다.

ADV 367 프리젠테이션 아트

이 과정은 잠재 고용주와 고객에게 아이디어, 캠페인 및 포트폴리오를 전문가 답게 제시하기 위하여 필요한 도구와 경험을 학생들에게 제공합니다. 중간단계 포트폴리오 클래스의 훌륭한 보완 기회로 학생들은 업계 담당자들의 네트워크 구축에 필요한 능력을 개발합니다. 실제 시나리오와 역할극을 강조합니다.

ADV 370 브랜드와 브랜딩

이 과정은 브랜드 마케팅의 기초를 살펴보고 탐구합니다. 학생들은 특정 상품과 서비스의 이름과 지분을 드높이고 포화상태의 시장에서 차별화하고 고정 고객을 확보하기 위한 맞춤 마케팅 노력을 배웁니다.

ADV 415 캠페인 롱카피

카피라이터를 위한 이 과정은 크리에이티브 개발과 긴 광고 카피의 집행과 같이 학생들이 포트폴리오에 사용할 수 있는 보다 복잡한 프로젝트를 강조합니다.

ADV 446 통합 광고 3

이 수업에서 학생들은 자신들의 컨셉을 인쇄, 옥외 및 TV 광고를 초월하는 통합 광고에 적용합니다. 아트 디렉터, 카피라이터 및 거래처 기획자는 재미있는 정보를 제공하는 새로운 방법을 함께 만듭니다. 소비자들과 새로운 강력한 대화를 형성하기 위한 크리에이티브 매체들의 교차를 특별히 강조합니다.

ADV 462 디지털 전략

이 과정은 브랜드와 새로 부상하는 기술에 사로잡힌 사회와 브랜드의 관계에 집중합니다. 학생들은 브랜드의 목표에 대한 디지털 인물을 만들기 위하여 현대 문화의 디지털 행태를 분석합니다. 그 결과를 기초로 학생들은 소비자를 포착하고 해당 브랜드와의 상호작용을 촉진하는 전략을 개발합니다.

ADV 467 텔레비전 광고 제작

이 협업 과정에서 광고와 영화 및 텔레비전 전공 학생들은 완성된 텔레비전 광고를 제작하기 위하여 제작팀에 참가합니다. 모든 제작 단계에서 다른 분야 전공자들과의 적극적인 협업을 강조합니다. 캐스팅, 입찰 과정, 음악 및 음향 디자인, 그래픽, 특수 효과 및 대체 방송매체 등의 주제가 포함됩니다.

ADV 470 크리에이티브 포트폴리오

이 과정에서 학생들은 광고 업계에서 일을 확보하기 위하여 절대적으로 필요한 아주 매력적인 포트폴리오의 준비를 시작합니다. 작품집에 넣을 것을 이전의 작업에서 선정합니다. 학생들은 작품을 더 정교한 수준으로 개선하기 위하여 다듬기 시작합니다.

ADV 475 크리에이티브 포트폴리오 전략

이 과정은 자신의 아이덴티티와 광고 비즈니스에 대한 자신의 생각 및 작품의 품질을 제대로 보여주는 포트폴리오의 개발에 집중합니다. 학생들은 전반적인 컨셉과 이를 구현하기 위하여 필요한 자료(예, 브리프, 크리에이티브 작품, 스크리너, 초점 그룹 및 리서치 프로젝트)의 개발에 집중합니다.

ACT 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

ACT 498 협업 프로젝트(Collaborative Project)

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다. 이 프로젝트는 실제의 프로젝트를 그대로 구현하고 문제 해결을 위한 다양하고 정교한 방법을 적용합니다.

ACT 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 필수은 주제 별로 다릅니다.

ADV 500 광고 인턴십

광고 분야 일의 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

ADV 600 전략적 사고

모든 광고의 전략적 기초를 다루는 대학원 수준의 코스 이 과정은 광고를 비즈니스, 창의적 소통 과정, 사회 현상, 자유 기업 시스템의 근본적 요소로 다룹니다. 학생들은 핵심 광고 컨셉을 생성하는 크리에이티브 브리프를 개발합니다.

ADV 602 아트 디렉션

이 과정은 대학원 학생들이 자신들의 광고 컨셉을 실질적인 완성도로 분명하고 강력하게 전달하는 능력을 개선하기 위하여 서체 디자인과 레이아웃 기법에 집중합니다. 연습, 숙제 및 프로젝트는 모두 컴퓨터로 클래스와 강사의 감독하에 진행합니다.

ADV 604 카피라이팅 기법

이 과정은 카피라이팅 기량을 개발하면서 잘 쓰인, 창의적으로 초점을 맞춘 광고를 만드는 능력에 집중합니다. 대학원 학생이 작성한 크리에이티브 전략에 따라서 과제를 부과합니다.

ADV 605 디지털 그래픽스

이 과정에서 학생들은 광고 페이지 레이아웃을 위한 기본적인 디자인 프로그램으로 Adobe InDesign, Illustrator 및 Photoshop을 검토합니다. 각 프로그램의 도구와 기능을 최대한 활용하는데 집중합니다.

ADV 606 캠페인

이 과정은 대학원 학생이 특정 소비자들을 효과적으로 포착하는 훌륭한 컨셉을 만드는 능력을 개발합니다. 아트 디렉션 및 카피라이팅 학생들은 크리에이티브 브리프로 광고 캠페인을 개발하기 위하여 거래처 기획 전공 학생들과 함께 작업합니다.

ADV 616 고급 컨셉 광고 개발

대학원 학생들은 특정 전략과 크리에이티브 브리프로 캠페인을 개발하기 위하여 창의적인 방법에 계속 집중합니다. 예술 감독과 카피라이터는 컨셉 기반의 캠페인을 설계하기 위하여 거래처 플래너와 계속 작업합니다.

ADV 620 고급 아트 디렉션

학생들은 습득한 기량을 기초로 아트 디렉션의 더 깊은 측면에 집중합니다. 학생들은 자신들의 작업을 창의적이고 능률적으로 수행하기 위하여 서체 디자인, 레이아웃 기법과 컨셉 능력을 사용합니다. 새로 부상하는 인터랙티브 소통에서 예술 감독과 그들의 역할에 영향을 미치는 관리 문제를 탐구합니다.

ADV 621 고급 카피라이팅 기법

이 과정은, 비전통적 및 전통적 매체를 포용하는 더 크고 더 복잡한 광고 프로젝트에 대학원 학생들의 카피라이팅 지식을 적용합니다.

ADV 622 광고의 관점

이 과정에서, 학생들은 능률적 스케칭, 인쇄 광고의 판매 및 스타일링 및 미래의 광고에 영향을 미치는 추세에 집중하면서 21세기 광고의 역사를 검토합니다. 또한, 학생들은 오늘날의 광고 업계를 형성한 사람들, 광고 회사들과 사건들을 연구합니다.

ADV 623 브랜드 전략

대학원 학생들은 소비자들의 구매 행태를 유발하는 숨은 정보와 진실을 발견하기 위하여 직관적 사고, 창의성 연구 및 소통 기술을 사용하여 최고 수준의 거래처 플래너들과 함께 작업합니다.

ADV 624 광고를 위한 크리에이티브 사고

광고에 관련된 문제를 해결하는데 필요한 창의적 기술을 완성하기 위하여 협업적 브레인스토밍 기법을 사용합니다. 학생들은 다양한 창의적 학문 분야에서 개념적 사고를 배웁니다.

ADV 625 인터랙티브 광고

이 과정은 학생들에게 계속 변화하는 온라인 광고의 세계를 소개합니다. 이 과정은 풍부한 데모 형식의 매체들의 개념을 개발하고 집행하는데 집중합니다. 학생들은 자신들의 아이디어를 구현하기 위하여 브리프, 스토리보드 및 모션 그래픽스를 활용합니다.

ADV 626 브랜드와 브랜딩

이 과정은 브랜드 마케팅의 복잡성을 탐구합니다. 학생들은 특정 상품과 서비스의 이름과 지분을 드높이고 포화상태의 시장에서 차별화하고 고정 고객을 확보하기 위한 맞춤 마케팅 노력을 경주합니다.

ADV 630 디지털 모션 그래픽

이 과정에서, 학생들은 전문가 품질의 애니메이션과 인터랙티브 작품을 능숙하게 구상하고 집행하는데 필요한 기량을 개발합니다.

ADV 658 청중을 사로잡는 스토리텔링

이 과정은 학생들에게 기본적인 인터넷 연구 능력, 인터뷰 기법 및 비주얼 스토리텔링을 소개합니다. 학생들은 연구 중에 적절한 정보의 출처를 확인하고 인터뷰 시 스토리를 생성하는 질문의 작성 등을 연습합니다. 스토리텔링에 매력적인 비주얼을 통합하는 것도 강조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

COM 670 비주얼 스토리텔링

이 과정에서 학생들은 전통적 스토리텔링의 보편적 주제와 현대의 비주얼 내러티브에 어떻게 적용되는지를 공부합니다. 학생들은 성공적 스토리텔링의 여러 다른 측면, 반복되는 주제의 변화, 역사적 사건의 영향 및 청중의 규정하는 것의 중요성 등을 배웁니다. 학생들은 이미지, 단어, 전통 및 비전통적 스토리텔링 기법을 사용하여 비주얼 내러티브를 만듭니다.

ACT 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수 수업의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ACT 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 필수에 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

ACT 800 개별 지도

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 필수는 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ACT 801 그룹 개별 지도

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 필수는 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ADV 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 주별 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ADV 805 그룹 개별 지도 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

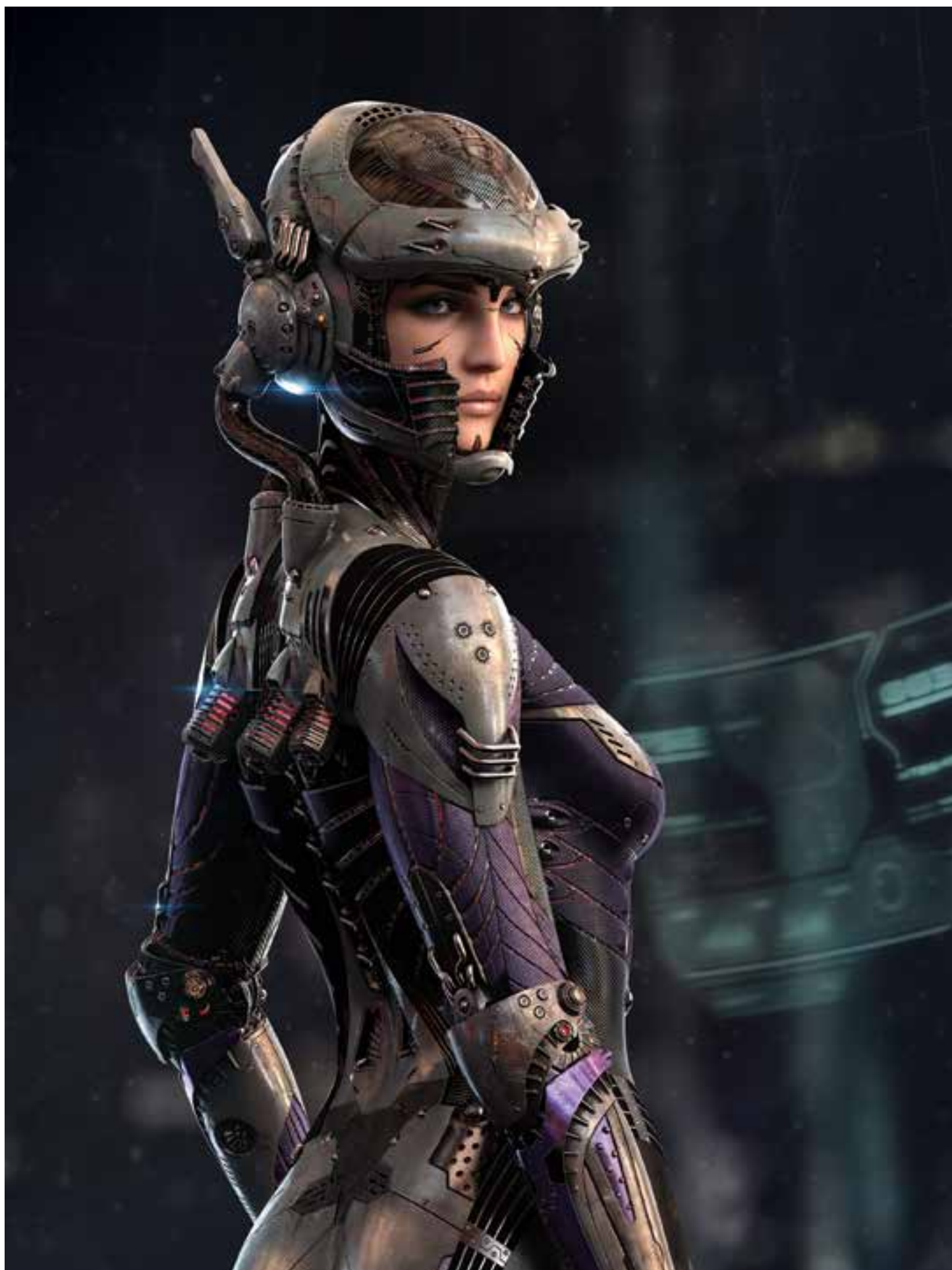
ADV 850 최종 포트폴리오

이 과정은 학생들의 최종 포트폴리오 개발과 적극적인 구직자로서 그들의 아이덴티티의 개발을 지도하도록 고안되었습니다. 이전에 완료된 학생들의 프로젝트를 포함할 뿐만 아니라 독특한 포트폴리오를 구축하기 위하여 독자적인 프로젝트를 수행합니다.

ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.





애니메이션 및 시각효과

BEASTS OF THE SOUTHERN WILD





제공 과정

최첨단의 교과과정: 이 학과의 교과과정은 업계 표준과 대등합니다. 학생들은 최신 기술을 배우고, 2D와 3D 교과과정 간의 협업 프로젝트에 참가합니다.

업계 관계: Academy of Art University는 애니메이션 산업의 중심지 중 하나인 샌프란시스코 베이 지역에 위치하고 있습니다. 이 학과는 가장 흥미로운 업계 경험을 제공합니다. 많은 클래스에서 학생들은 유명한 애니메이션 스튜디오를 직접 방문하거나 가상 현실로 방문합니다.

전문적 교수진: 이 학과의 교수진은 Academy Award™, Clio, VES, BAFTA 및 Cannes 영화제 수상자와 수상후보 및 업계에서 인정 받은 그 밖의 주요 인사들로 구성되어 있습니다. 유명 인사로 구성된 교수진은 아주 중요한 창의력 및 현업에 취업할 수 있는 유대관계를 제공합니다.

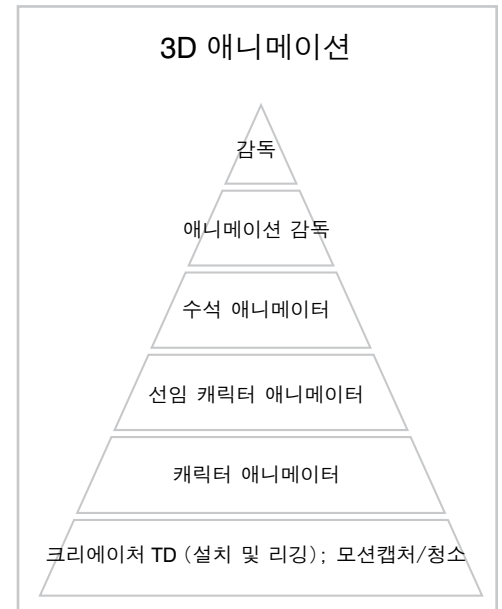
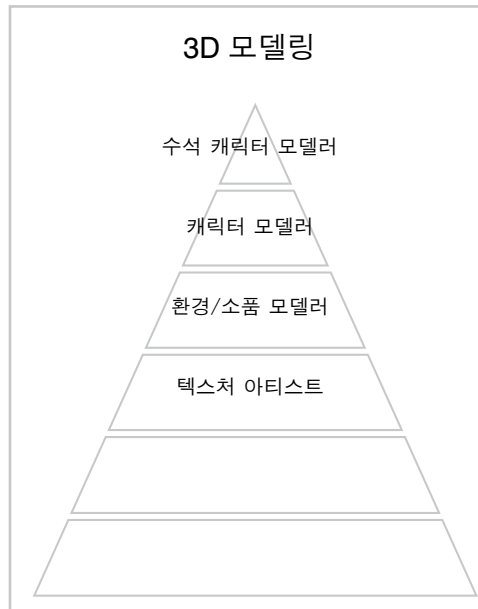
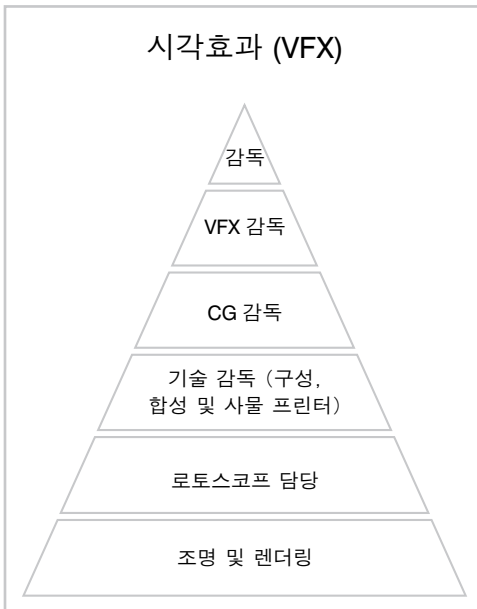
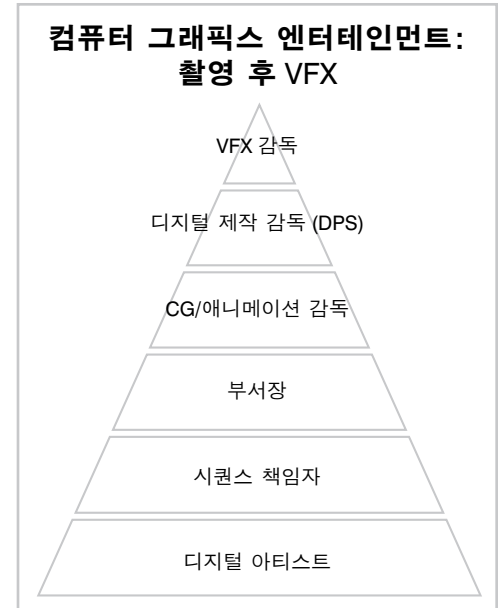
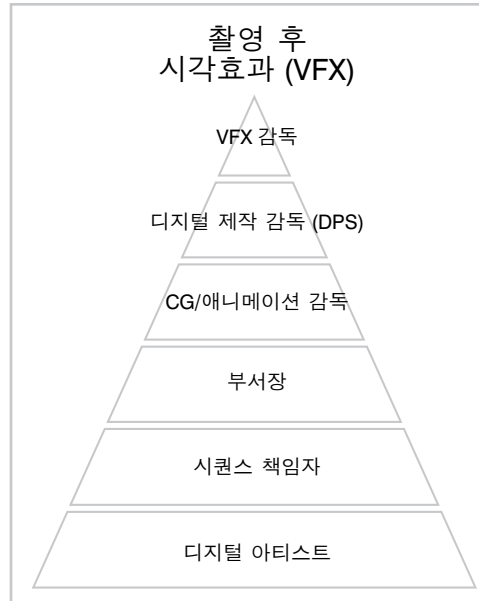
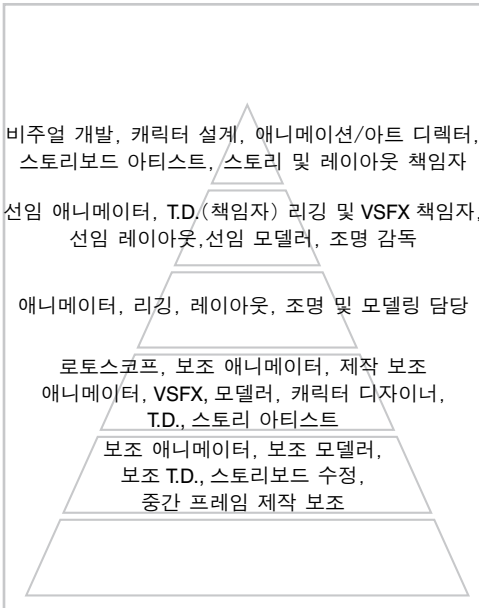
초청 강의: 매 학기에 애니메이션 업계의 최고 인재들이 학생들을 위하여 초청 강의를 하고 포트폴리오를 검토해 줍니다.

업계 행사: 애니메이션과 시각효과 대학은 SIGGRAPH, WonderCon, Comic-Con, Game Developers Conference와 같은 모든 주요 업계 행사에 모두 참가합니다. 본교는 이런 행사에서 전시관을 운영하며, 업계 전문 파티를 개최하고, 학생들에게 이들 행사를 활용할 수 있는 수 많은 기회를 제공합니다.

가을 애니메이션 축제: 업계 초대 연사와 심사위원이 매년 열리는 가을 애니메이션 축제에 참가합니다.



커리어 진로



학위 요건

애니메이션과 시각효과 준학사 [AA]

AA 소요 단위

전공 과정	
핵심	33 학점
전공	15 학점
+ 인문	18 학점
합계	66 학점

애니메이션과 시각효과 준학사 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2
예술역사 이해 과정	2
직장 소통 및 관행 과정	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

애니메이션과 시각효과 준학사 AA 핵심 과정

ANM 101	애니메이션 컴퓨터 그래픽스 입문
ANM 105	컴퓨터 애니메이션 제작
ANM 180	애니메이션 원리와 기법 입문
ANM 203	프리프로덕션의 원리
ANM 207	스토리보딩 원리
ANM 205	애니메이션과 VFX 분야의 커리어
FA 213	해부 입문 또는
FASCU 270	에코르세 또는
ANM 341	시각효과 2 - 중급 디지털 합성
FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 112	인체 드로잉
ADV 236	디지털 사진
FND 116	원근법 또는
ANM 206	애니메이션과 시각효과 제작 1
FND 122	색채 기초
ANM 109	애니메이션과 VFX 편집
ILL 120	의복 입은 인체 드로잉 1
ANM 241	시각효과 1 - 합성의 원리

일반 교양 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 내 소통과 관행

LA 291	디자인 경력

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

애니메이션과 시각효과 미학사 [BFA]

BFA 소요 학점

전공 과정	
핵심	36 학점
전공	42 학점
+ 선택	9 학점
+ 인문	45 학점
합계	132 학점

애니메이션과 시각효과 미학사 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 3

예술사 이해 4

역사 이해 1

수량 해독 1

문화의 이념과 영향

취업 커뮤니케이션과 관행 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

애니메이션과 시각효과 준학사 BFA 핵심 과정

ANM 101	애니메이션 컴퓨터 그래픽스 입문
ANM 105	컴퓨터 애니메이션 제작
ANM 180	애니메이션 원리와 기법 입문
ANM 203	프리퍼덕션의 원리
ANM 207	스토리보딩 원리
ANM 205	애니메이션과 VFX의 직업(경력)
ANM 405	애니메이션과 VFX의 상급반 포트폴리오
FA 213	해부 입문 또는
FASCU 270	에코르세 또는
ANM 341	시각효과 2 - 중급 디지털 합성
FND 110	폼(형)의 분석
FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 112	인체 드로잉
ADV 236	디지털 사진
FND 116	관점 또는
ANM 206	애니메이션과 시각효과 제작 1
FND 122	색채 기초
ANM 109	애니메이션과 VFX 편집
ILL 120	의복 입은 인체 드로잉 1
ANM 241	시각효과 1 - 합성의 원리

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

직장 내 소통과 관행

LA 291 디자인 커리어

역사 이해

하나만 선택:

LA 171 서양 문명

LA 270 미국 역사

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

LA 276 영국 세미나

LA 278 프랑스 세미나

LA 279 이태리 세미나

LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 연구
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화의 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 연구
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 연구
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 연구
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화

LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 연구
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 연구
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 인기 주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제들
LA 221	문화적 맥락 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

애니메이션 및 시각효과 자격증

자격증 요건

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 학점
전공	42 학점
+ 조언에 따라	24 학점
+ 선택	12 학점
+ 예술사	6 학점

합계 **120 학점**

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

애니메이션(2D 애니메이션과 스톱모션 치중) 석사 [MA]

MA 소요 단위

전공	30 학점
+ 인문	6 학점
합계	36 학점

애니메이션(2D 애니메이션과 스톱모션 치중) 석사 [MA] 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 36 소요 과목에서 C 학점 이상

애니메이션(2D 애니메이션과 스톱모션 치중) 석사 [MA] 학위 필수 전공 과정

ANM 605	애니메이터를 위한 레이아웃 디자인
ANM 610	조형의 개념
ANM 612	전통 애니메이션의 원리와 파이프라인
ANM 614	애니메이션을 위한 색채와 디자인
ANM 633	애니메이션을 위한 드로잉과 디자인
ANM 648	제작을 위한 디지털 애니메이션
ANM 671	스톱모션 인형 애니메이션 또는
ANM 691	고급 스토리보딩 또는
VIS 611	스토리의 시각요소
ANM 685	스토리보딩
ANM 688	전통 애니메이션
ANM 692	전통 애니메이션 2

애니메이션(2D 애니메이션과 스톱모션 치중) 석사 [MA] 대학원 인문학 요건

GLA 621	캐릭터 애니메이션의 역사와 기법
GLA 636	애니메이터를 위한 연기

애니메이션(3D 애니메이션 치중) 석사[MA]

애니메이션 MA 필수 단위

전공	30 단위
+ 대학원 인문	6 단위
합계	36 단위

애니메이션(3D 애니메이션 치중) 석사 [MA] 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 36 소요 과목에서 C 학점 이상

애니메이션(3D 애니메이션 치중) 석사 [MA] 학위 전공 과정

ANM 609	애니메이터를 위한 제스처와 속성 스케치
ANM 610	조형의 개념
ANM 620	고급 캐릭터 애니메이션
ANM 623	3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)
ACT 652	리깅 입문
ANM 685	스토리보딩
ANM 686	3D 캐릭터 애니메이션 1
ANM 687	3D 캐릭터 애니메이션 2
ACT 699	특수 주제: 고급 대학원 애니메이션 스튜디오
또는 ANM 676	3D 애니메이션 물리학과 기계공학
또는 ANM 629	텍스처링과 조명의 기초
ACT 699	특수 주제: 컴퓨터 애니메이션의 원리
또는 ANM 633	애니메이션을 위한 드로잉과 디자인

애니메이션(3D 애니메이션 치중) 석사 [MA] 대학원 필수 인문학 과정

GLA 621	캐릭터 애니메이션의 역사와 기법
GLA 670	애니메이션과 VFX의 전문적 관행

애니메이션(3D 모델링 치중) 석사[MA]

MA 소요 단위

전공	30 학점
+ 인문	6 학점
합계	36 학점

애니메이션(3D 모델링 치중) 석사 [MA] 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 36 필수 과목에서 C 학점 이상

애니메이션(3D 모델링 치중) 석사 [MA] 학위 필수 전공 과정

ANM 623	3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)
ANM 629	텍스처링과 조명의 기초
ANM 632	하드서피스 모델링 1
ANM 636	유기체 모델링 1
ANM 639	3D 텍스처 페인팅
또는 ANM 654	모델링 스튜디오
ANM 656	유기체 모델링 2
ANM 682	하드서피스 모델링 2
FA 622	예술가를 위한 해부학
FND 620	인체 모델링
FASCU 632	에코르세 내부에서 외부로 인체 조각

애니메이션(3D 모델링 치중) 석사 [MA] 대학원 필수 인문학 과정

GLA 621	캐릭터 애니메이션의 역사와 기법
GLA 670	애니메이션과 VFX의 전문적 관행

애니메이션(시각효과 치중) 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	30 단위
+ 대학원 인문	6 단위
합계	36 단위

애니메이션(시각효과 치중) 석사 [MA] 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 36 필수 과목에서 C 학점 이상

애니메이션(시각효과 치중) 석사 [MA] 학위 필수 전공 과정

ANM 604	VFX 영화예술
ANM 615	VFX용 모델링과 애니메이션
ANM 629	텍스처링과 조명의 기초
ANM 630	노드-기반 합성 1
ANM 640	고급 텍스처링과 조명
ANM 642	제작 합성의 원리
ANM 650	매치무빙
또는 ANM 639	3D 텍스처 페인팅
또는 ANM 631	매트 페인팅
또는 ANM 643	역학 1 - 입자
또는 ANM 655	각본쓰기
또는 ANM 695	협업: 스튜디오 X: CG 조명과 텍스처링
ANM 695	협업: 스튜디오 X: VFX 합성
ACT 699	특수 주제: 기술감독을 위한 VFX 파이프라인

애니메이션(시각효과 치중) 석사 [MA] 대학원 필수 인문학 과정

GLA 622	VFX의 역사와 기법
GLA 670	애니메이션과 VFX의 전문적 관행

애니메이션과 시각효과 미술석사 [MFA]

MFA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

애니메이션과 시각효과 미술석사 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 필수 과목에서 C 학점 이상

애니메이션과 시각효과 미술석사 MFA 학위 전공 과정 - 2D 애니메이션과 스톱 모션

ANM 605	애니메이터를 위한 레이아웃 디자인
ANM 610	조형의 개념
ANM 612	전통 애니메이션의 원리와 파이프라인
ANM 633	애니메이션을 위한 드로잉과 디자인
ANM 634	전통 애니메이션 3 (캐릭터 개발)
또는 ANM 620	고급 캐릭터 애니메이션
ANM 670	프리퍼덕션
ANM 685	스토리보딩
ANM 688	전통 애니메이션
ANM 692	전통 애니메이션 2

애니메이션과 시각효과 미술석사 MFA 필수 전공 과정 - 3D 애니메이션

ANM 609	애니메이터를 위한 제스처와 속성 스케치
또는 ANM 610	조형의 개념
ANM 623	3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)
ANM 670	프리퍼덕션
ANM 683	논문을 위한 스토리보딩
또는 ANM 685	스토리보딩
ANM 686	3D 캐릭터 애니메이션 1
ANM 687	3D 캐릭터 애니메이션 2
ANM 688	전통 애니메이션
ACT 699	특수 주제: 애니메이션 시각효과
또는 ANM 629	텍스처링과 조명의 기초
ILL 625	일러스트레이터를 위한 관점

애니메이션과 시각효과 미술석사 MFA 필수 전공 과정 - 3D 애니메이션

ANM 623	3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)
ANM 629	텍스처링과 조명의 기초
ANM 632	하드서피스 모델링 1
ANM 636	유기체 모델링
ANM 670	프리퍼덕션
FA 622	예술가를 위한 해부학
FA 626	명암법
FND 620	인체 모델링
FASCU 632	에코르세: 내부에서 외부로 인체 조각

애니메이션과 시각효과 미술석사 MFA 전공 과정 - 스토리보딩

ANM 610	조형의 개념
ANM 614	애니메이션을 위한 색채와 디자인 애플리케이션
ANM 633	애니메이션을 위한 드로잉과 디자인
ANM 670	프리퍼덕션
ANM 685	스토리보딩
ANM 689	스토리 개발
ANM 691	고급 스토리보딩
FA 626	명암법
또는 ANM 690	스토리를 위한 카메라 레이아웃
ILL 625	일러스트레이터를 위한 관점

MFA 애니메이션 및 시각효과 전공 과정 - 시각효과

ANM 604	VFX 영화예술
ANM 615	VFX용 모델링과 애니메이션
ANM 629	텍스처링과 조명의 기초
ANM 630	노드-기반 합성 1
또는 ANM 655	각본쓰기
ANM 640	고급 텍스처링과 조명
또는 ANM 650	매치무빙
또는 ANM 631	매트 페인팅
또는 ANM 644	기술감독용 VFX 파이프라인
ANM 642	제작 합성의 원리
ANM 650	매치무빙
또는 ANM 651	로토스코핑
또는 ANM 643	역학 1 - 입자
ANM 670	프리퍼덕션
ANM 625	편집의 개념

애니메이션 및 시각효과 미술석사 MFA 학위 필수 과정 중점 - 시각효과

중점 하나를 선택:

합성담당:

ANM 630	노드-기반 합성 1
ANM 650	매치무빙
ANM 651	로토스코핑

조명담당:

ANM 630	노드-기반 합성 1
ANM 640	고급 텍스처링과 조명
ANM 650	매치무빙

텍스처/매트 페인터

ANM 630	노드-기반 합성 1
ANM 631	매트 페인팅
ANM 650	매치무빙

효과 TDS(효과 기술 아티스트)

ANM 643	역학 1 - 입자
ANM 644	기술감독용 VFX 파이프라인
ANM 655	각본쓰기

애니메이션과 시각효과 미술석사 [MFA] 대학원 필수 인문학 과정

예술사 이해SS & 미학적 감수성

GLA 621	캐릭터 애니메이션의 역사와 기법
또는 GLA 622	VFX의 역사와 기법

다른 문화 이해

GLA 617	근대 세계의 전설

전문적 관행과 소통

GLA 670	애니메이션과 VFX의 전문적 관행

전공 지정 대학원 인문 과정

GLA 636	애니메이터를 위한 연기

학부 과정

ANM 101 애니메이션 컴퓨터 그래픽스 입문

이 과정은 영화, 시각효과, 게임 및 애니메이션 분야에서 현재 사용 중인 컴퓨터 그래픽스의 기본 개념과 용어를 학생들에게 소개합니다. 학생들은 컴퓨터 그래픽스 제작을 집합적으로 구성하는 여러 다른 분야를 더 잘 이해하게 됩니다.

ANM 102 애니메이션의 역사

이 과정은 역사적 맥락에서 애니메이션의 미학적 및 기술적 진화를 검토합니다. 학생들은 Bugs Bunny와 같은 고전적 애니메이션 캐릭터로부터 현대의 장편 애니메이션 영화 및 그 이상의 캐릭터 뒤에 있는 크리에이티브 선구자, 미술가 및 기술개척자들의 작업을 확인하고 분석합니다.

ANM 104 VFX와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술

이 수업은 특수효과 기법의 역사를 분석하고 관련 지식을 현대의 시각효과와 애니메이션에 적용합니다. 인-카메라 기법에서 시작하여 전통적인 스톱모션, 모션 제어, 매트 페인팅, 모델과 미니어처에 관한 주제에서 현대 컴퓨터 생성 시각효과와 애니메이션, 합성과 제작 방법론까지 다양한 분야를 다룹니다.

ANM 105 컴퓨터 애니메이션 제작

이 과정에서 학생들은 스토리 아이디어 개발에서 애니메이션을 테이프에 녹화할 때까지 전체 제작 파이프라인을 배웁니다. 디지털 애니메이션의 언어, 프로세스 및 장비와 제작 환경을 토론합니다. 이 과정은 타이틀링, 이미지 프로세싱, 합성 및 3D 애니메이션에 치중합니다.

ANM 108 애니메이션과 VFX의 영화예술

영화예술은 특히 애니메이션과 VFX에 관련된 영화 언어와 기법에 치중합니다. 영화의 내용을 교육 도구로 비판적으로 분석할 뿐만 아니라 스토리, 촬영 및 편집 등의 분야를 다룹니다. 학생들은 영화 제작에서 왜 각종 선택을 하는지를 이해하기 위하여 영화 제작의 실례를 분석할 뿐만 아니라 영화 대본, 촬영 및 편집을 실습합니다.

ANM 109 애니메이션과 VFX 편집

이 과정은 편집에 대한 식견있는 결정을 하면서 기술적 수준에서 애니메이션 영화의 편집을 통하여 편집 이론과 실제 관행을 소개합니다. 학생들은 Final Cut Pro를 사용하여 디지털 비디오와 오디오 파일을 능숙하게 편집하는 것을 배우고 DVD와 웹 출판을 위하여 결과물을 준비합니다.

ANM 180 애니메이션 원리와 기법 입문

이 연구 과정은 실험적 및 스톱모션 애니메이션의 예술을 통하여 애니메이션의 원리를 학생들에게 소개하여 학생들의 모든 향후 애니메이션 학습의 기초를 제공합니다. 학생들은 진흙, 종이 오리기, 독창적 오브제, 실물동화 및 스톱모션 인형 등의 매체를 포함하는 기법들을 실습합니다.

ANM 182 혼합 매체 애니메이션

이 과정에서 학생들은 특정 고객을 위하여 애니메이션 프로젝트를 협업으로 진행합니다. 학생들은 스톱모션, 전통적 및 디지털 애니메이션 기법 등의 혼합된 매체를 사용하여 컨셉을 개발하고, 아이디어를 설득하고, 애니메이션을 제작합니다.

ANM 190 전통 애니메이션 1

이 과정은 모든 다른 2D 애니메이션 학부 과정의 기초를 제공합니다. 학생들은 강사가 보여주는 기본적인 애니메이션 연습물을 재현하면서 애니메이션의 원리를 탐구하기 위하여 업계 표준 소프트웨어를 사용합니다.

ANM 202 3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)

이 과정은 3D 모델링과 애니메이션의 기본 개념을 다룹니다. 컴퓨터 모델을 구성하는 기본 요소들을 보면서 컴퓨터 기하학의 기초를 배웁니다. 모델링, 애니메이션, 조명, 텍스처 매핑과 렌더링을 제작 환경에서 소개합니다. 학생들은 몇가지 애니메이션 프로젝트를 실습합니다.

ANM 203 프리퍼덕션의 원리

이 과정은 학생들에게 아이디어 생성, 컨셉 디자인, 비주얼 개발 및 스토리보딩을 강조하면서 전문적 프리퍼덕션을 소개합니다. 애니메이션과 VFX에서 사용되는 최신 프리퍼덕션 기법을 학생들에게 소개합니다.

ANM 204 VFX(Maya)를 위한 3D 모델링과 애니메이션

이 과정은 VFX에 관련된 3D 모델링과 애니메이션의 기본 개념을 다룹니다. 포트폴리오 프로젝트를 개발하기 위하여 실제 제작 환경에서 액체, nParticles, nCloth, 머리카락, 털, 부드러거나 단단한 물체를 소개합니다.

ANM 205 애니메이션과 VFX 커리어

학생들은 한발 뒤로 물러서서 자신들의 작품의 몸체를 조사할 기회를 갖습니다. 학생과 교수진은 명확하고 결연한 강조를 위한 과정을 만들기 위하여 강점, 약점 및 관심사항을 분석하고 확인합니다. 이 수업은 업계의 현재 기준을 충족하기 위한 포트폴리오 개발의 첫 단계입니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ANM 206 애니메이션과 시각효과 제작 1

이 과정에서는 장편 애니메이션과 게임의 프리프로덕션 관리 비즈니스와 포스트 프로덕션 시각효과 엔터테인먼트 프로젝트 워크플로우를 소개합니다. 학생들은 엔터테인먼트 프로젝트의 시작과 끝까지 구상과 진행에 수반되는 전문적 관행에 대하여 실습훈련을 받습니다. 학생들은 학기 중 몇가지 상업 프로젝트를 선정하고 제작하면서 실습을 받습니다.

ANM 207 스토리보딩의 원리

이 과정은 학생들에게 스토리보딩의 기초를 소개합니다. 스토리 아크, 카메라 언어, 스토리보딩의 단계와 프리프러덕션 패킷 등의 주제를 포함합니다. 학생들은 짧은 대본을 읽고 각 장면의 구현 방법을 더 잘 설명하기 위하여 이미지의 순서를 스케치합니다.

ANM 220 3D 애니메이션의 기초

3D 애니메이션 과정에서 학생들은 애니메이션의 12개 원리를 기초로 일련의 탄탄한 기술을 구축합니다. 이 수업에서 다루는 연습에는 그래프 편집 연습, 기획에서 다듬기까지 최고 관행 및 세심하게 지도하는 데모가 포함됩니다. 이 과정은 애니메이션의 기본적 물리학과 기계공학에 대한 지식을 향상하려는 학생들에게 유익합니다.

ANM 221 3D 캐릭터 애니메이션 1

이 과정은 3D 모델링과 애니메이션 2에서 소개된 정보 위에 구축되어 있습니다. 학생들은 고품질 애니메이션 프로젝트의 컨셉 개발, 대본작성 및 집행에 치중합니다.

ACT 222 리깅 입문

이 과정의 목적은 애니메이션 담당자를 위한 캐릭터 디자인과 3D 캐릭터 설정의 기본 개념을 제공하는 것입니다. 이 기초 과정에서는 3D 환경에서 최대의 유연성을 가지고 쉽게 수정할 수 있는 캐릭터를 설계하고 구현하기 위한 방법과 전략을 제공합니다.

ANM 223 애니메이션의 워크플로우

이 과정은 3D 애니메이션 기초의 계속입니다. 이 과정은 훌륭한 워크플로우, 청결하고 능률적인 작업, 포징, 장면을 시각적으로 호소력 있게 만들기 및 훌륭한 장면에 집중합니다. 학생들은 자신들의 아이디어가 청중이나 시청자에게 분명하게 전달되도록 각 장면을 기획하는데 더 많은 시간을 보냅니다.

ANM 236 애니메이션과 시각효과 제작 2

이 과정은 애니메이션/시각효과 프로젝트를 활발하게 진행하는 학생 프로듀서들에게 멘토링을 제공합니다. 이들 프로듀서들은 매주 자신들의 프로젝트의 현상태를 동료들에게 제시하고 일정과 리스크를 검토합니다. 매일 작업량의 효과적 처리, 소통 능력의 강화 및 프로젝트 관리 등의 능력을 강화하기 위하여 특정 학생들을 위하여 워크샵을 개최합니다.

ANM 241 시각효과 1 - 합성의 원리

학생들은 성공적 합성을 위하여 필요한 일차적 컨셉을 배웁니다. 이 과정은 그린스크린 추출, 스플라인, 계층 통합 및 색채 수정 등의 기본적인 합성 기법을 다룹니다. 학생들은 합성이 애니메이션과 시각효과와 파이프라인에 어떻게 적용되는지를 배웁니다.

ANM 242 프로시저럴 효과: Houdini 1

이 과정은 학생들에게 영화 효과를 위한 실세계 현상의 시뮬레이션을 역동적으로 만들기 위하여 사용되는 애니메이션 CG 효과의 핵심 기법을 가르쳐서 이 분야의 추가 학습을 위한 견실한 기반을 제공합니다.

ANM 243 로토스코핑

이 과정은 와이어 제거와 이미지 로토스코핑과 같은 주제를 포함, 텔레비전과 영화 제작을 위한 촬영 후 시각효과 절차를 모두 다룹니다. 필름 배경 플레이트의 사용과 학생이 효과 장면을 효과적으로 분해하는 능력의 학습에 집중합니다.

ANM 246 VFX 아티스트를 위한 디지털 페인팅

이 과정은 전통적인 아트 기술과 디지털 아트 매체의 연결에 집중합니다. 학생들은 VFX 작업의 기초로서 이론, 시각화, 스케칭 및 페인팅을 배웁니다. 이 과정은 학생들의 테크니컬 능력을 보완하기 위하여 강력한 예술가적이며 미학적 안목을 키우도록 VFX 학생들에게 필수적인 것들을 다룹니다.

ANM 251 텍스처링과 조명의 기초

이 과정은 텍스처링과 조명의 예술적 및 기술적 기초를 학생들에게 가르쳐서 이 분야의 추가 학습을 위한 견실한 기반을 제공합니다.

ANM 253 VFX를 위한 조명

이 과정은 학생들에게 시각효과 촬영 중 촬영감독의 역할을 이해하기 위하여 필요한 도구를 제공하도록 고안되었습니다. 학생들은 블루스크린을 위한 조명과 비디오테입 만들기 기초를 배웁니다. 이 과정은 또한 라이브 연기 조명과 CG 조명의 차이점과 유사점을 다룹니다.

ANM 254 역학 1: 입자

이 과정은 3D 효과 애니메이션에 집중합니다. 이 과정에서 다루는 프로젝트는 라이브 액션 플레이트에서 합성되는 눈, 비, 바람 및 화재 등의 효과를 만듭니다. 학생들은 작업 영상을 제어하여 시각효과 장면에 통합하는 방법을 배웁니다.

ANM 255 각본쓰기

이 과정은 학생들에게 각본 쓰기의 기초와 'Mel and Python'을 사용하는 프로그래밍의 기본적 능력을 가르칩니다. 이 과정은 기술감독, VFX 영상개발 및 효과 애니메이션 등의 커리어를 추구하는 시각효과 아티스트들의 능력을 키워줍니다.

ANM 260 전통 애니메이션 2

이 과정에서 학생들은 애니메이션의 원리를 상기하여 캐릭터 애니메이션에 구체적으로 적용합니다. 학생들은 볼륨과 폼에 특히 집중하여 애니메이션 그리기 능력을 확장합니다. 학생들의 디지털 도구 레퍼토리를 확장하고 전문적 스튜디오의 관행과 절차를 개발하기도 합니다.

ANM 270 스토리보딩 1: 카메라 용어 및 애니마틱스

이 과정은 학생들에게 전문적 스토리보딩의 기초를 소개합니다. 스토리 개발, 카메라 용어, 스토리보딩의 단계와 프리프로덕션 패킷 및 피칭 등이 다루는 주제에 포함됩니다. 애니마틱스와 스토리 릴의 컴파일링과 편집의 기초도 다룹니다.

ANM 277 모션의 빠른 스케칭

이 과정은 학생들에게 애니메이터, 스토리 아티스트 및 게임 개발자들이 작업 현장에서 아이디어를 전달할 때 흔히 사용하는 아티스트 노트 작성 기법을 소개합니다. 이는 작업 현장에서 아이디어를 개발하기 위하여 사용하는 표준 전문용어입니다.

ANM 285 스톱모션을 위한 인형 만들기

학생들은 스톱모션 애니메이션을 위한 인형을 만들기 위하여 구성과 몰딩 작업의 기본 요소를 배웁니다. 모든 학생은 각자의 창의성, 자기 표현, 드로잉 및 조각 능력을 사용합니다. 학생들은 종이 위에 캐릭터를 디자인하고 다양한 기법을 사용하여 캐릭터를 만듭니다.

ANM 287 스톱모션 세트 설계와 조립

이 과정은 단순한 스톱모션 세트와 소품을 만드는 데 필요한 기본 디자인, 조립 및 표면처리 기법의 개관을 제공합니다. 애니메이션에 직접 관계된 디자인 기초의 기본적 제시, 조립, 공작 및 장면 처리 기술 등을 강조합니다.

ANM 303 사전 시각화와 애니매틱스

사전 시각화(또는 애니매틱스)는 프리프로덕션의 중요한 일부이며, 레이아웃은 모든 장면을 디자인하는 중요한 단계입니다. 다양한 기술을 제작 과정에서 사용할 목적으로 애니메이션, 모델링, 영화예술 및 편집에 관심이 있는 아티스트에게 이 과정은 새로운 기회를 제공합니다.

ANM 312 하드서피스 모델링 1

이 과정에서 학생들은 다각형 및 세분화된 다각형을 강조하면서 Maya로 다양한 종류의 기하학적 모양(다각형, 넵스 곡면 및 세분화된 다각형)을 탐구합니다. Maya에서 모델링 경험을 강화하는 기본 및 고급 도구들을 검토합니다. 제작방법론을 강조합니다.

ANM 313 유기적 모델링 1

이 과정은 Maya를 사용하여 복수 패치, 다각형 및 세분화된 다각형을 모델링하는 전체 과정을 다룹니다. 이 수업은 다양한 Maya의 도구를 사용하여 캐릭터를 리깅을 위한 상세 표면과 훌륭한 토폴로지의 구성에 집중합니다.

ANM 316 환경 만들기

이 과정에서 학생들은 포트폴리오 작품으로 사용할 오리지널 환경의 개발에 집중합니다. 제작 세팅에서 구성, 매트 페인팅, 칠하기, 나무 만들기 및 환경 애니메이션을 소개합니다.

ACT 317 3D 프린팅 입문

이 과정은 3D 프린팅의 기본을 다룹니다. 학생들은 프린팅 과정을 위한 모델을 설계하고 준비하는 방법을 배웁니다. 프린트된 모델의 청소와 마감 뿐만 아니라 소재와 지지 구조의 이해를 포함, 3D 프린팅 과정을 실습합니다.

ANM 321 3D 캐릭터 애니메이션 2

이 수업은 타이밍, 스페이싱, 힘, 역동적 포즈, 아크 및 기법과 같은 애니메이션의 원리에 주로 집중합니다. 학생들은 실습을 통하여 캐릭터 애니메이션의 주요 원리를 눈으로 이해합니다.

ANM 322 고급 리깅

이 과정은 최신 기법과 스타일을 사용하여 여러 종류의 3D 애니메이션 물체를 사용하여 리깅의 전문화된 기술과 기계공학을 더 자세히 탐구합니다. 학생들은 캐릭터와 기계적 장치의 제어와 변형을 다루면서 복잡한 실제 문제를 해결합니다. 또한, 학생들은 소프트웨어와 컴퓨터의 한계를 극복하기 위한 문제해결 능력을 배웁니다.

ANM 324 립싱크와 표정 연기

이것은 강력한 표정을 연기하는 데 치중하는 고급 캐릭터 애니메이션 과정입니다. 학생들은 섬세한 연기의 중요성뿐만 아니라 어떻게 감정과 생각의 변화과정이 표현되는지를 배웁니다. 학생들은 립싱크 기법을 사용하고 이를 캐릭터 애니메이션에 적용합니다.

ANM 325 3D 캐릭터 애니메이션

이 과정에서 학생들은 동물의 실제 움직임을 흉내내는 애니메이션을 만듭니다. 동작과 근육을 이해하기 위하여 실제 동물 모형과 동물에 대한 참고자료를 분석합니다. 학생들은 네발짐승을 막거나 움직이게 하는 데 연구와 물리학을 적용합니다. 최종 애니메이션은 살아있는 움직임을 촬영한 필름으로 걷기 사이클을 하여 결합합니다.

ANM 326 모션 캡처

이 과정은 모션 캡처로 3D 캐릭터를 움직이게 하는 이론과 실재를 소개합니다. 업계 전용 소프트웨어와 이를 제작 과정에 적용하는 데 대하여 자세히 토론합니다. 학생들은 개별 애니메이션 프로젝트를 위하여 자신들의 모션을 포착하고 이들 기법을 점차로 더 복잡한 그룹 애니메이션 프로젝트에 적용합니다.

ANM 336 애니메이션과 시각효과 제작 3

이 과정은 창의적이며 기업가적인 프로듀서를 중심으로 설계되어 있습니다. 학생들은 오리지널 영화를 위한 개발 및 비즈니스 계획서를 작성하는 것을 배웁니다. 또한, 모금 전략, 소규모 법인 설립 및 스튜디오 건립도 다룹니다.

ANM 341 시각효과 2 - 중급 디지털 합성

학생들은 성공적 합성을 위하여 필요한 일차적 컨셉을 배웁니다. 이 수업에서 다루는 프로젝트에는 전문적 영화와 TV 작업에 사용되는 블루스크린 제거, 트래블링 매트, 이미지 수정 및 제작 파이프라인에 대한 소개 등이 포함됩니다.

ANM 342 VFX 3: 노드-기반 합성 1

이 고급 과정에는 합성전문가가 되기 위하여 필요한 기술을 다룹니다. 학생들은 디테일, 관찰력 향상, 문제해결 기술, 워크플로우의 능률 및 최고 수준의 이미지 품질 유지 등을 다룹니다. 고급 키잉 기법, 플롯 컬러 스페이스, 트래킹 및 이 작업의 요령 등도 다룹니다.

ANM 344 유체: Houdini 2

이 과정은 Houdini의 유체 역학 기능을 액체의 시각효과에 치중하면서 가르칩니다. 이 과정은 컴퓨터에 의한 유체 역학의 기초를 가르치며 흔히 사용되는 유체 역학의 용어를 배웁니다. 이 과정은 Houdini에서 빛, 그늘을 표현하고 유체를 칠하는 방법에 대하여 이해하도록 가르칩니다.

ANM 345 매트 페인팅

이 과정은 시각효과 촬영을 위한 디지털 매트 페인팅을 생성하는 방법에 집중합니다. 이미지 프로젝션, 기초적인 모델링 기법 및 이들이 환경 만들기에 적용되는 방법을 다룹니다. 고급 장면 배치, 계층 통합, 조명, 원근법 및 깊이 지각 등을 다룹니다.

ANM 352 매치무빙

이 과정은 라이브 액션에서 3D 카메라 트래킹의 종합적인 개관을 제시합니다. 학생들은 환경을 측정하고, 카메라 정보 및 트래킹 마커를 적용하여 라이브 액션 세트에서 매치무브를 준비하는 방법을 배웁니다.

ANM 353 고급 텍스처링과 조명

이 과정은 고급 기법을 사용하여 텍스처링과 조명을 더 깊이 탐구합니다. 표면 밑 분산, 이미지 기반 조명, 칠하기 동작 및 텍스처 계층 구성 등의 주제를 다룹니다. 이 수업의 프로젝트는 휴먼 캐릭터의 텍스처링과 조명과 이를 영화 장면의 조명에 통합하는 방법에 집중합니다.

ANM 354 역학 2: 유체 시뮬레이션

이 수업에서 학생들은 Real Flow 4 소프트웨어를 사용하여 실제 물과 유체의 시뮬레이션을 탐구하고, 칠하며 조명을 적용합니다. 학생들은 어떤 경우에 Real Flow 또는 Maya Fluids를 사용할 것인지를 결정합니다. 복잡한 조명 계획과 기계적 한계로 발생하는 강렬한 렌더링 문제로 학생들은 자신들의 능력을 분석하고 향상시킬 수 있습니다.

ANM 355 고급 스크립팅

이 과정은 학생들에게 Python 스트립팅 언어를 배우면서 고급 프로그래밍 기술의 튼튼한 기초를 제공합니다. 이 과정은 자신들의 예술적 재능을 기술적 능력에 결합해야 하는 기술감독 분야의 커리어를 추구하는 학생들을 위한 것입니다.

ANM 356 옷감 시뮬레이션

이 과정은 학생들에게 옷감 애니메이션과 시뮬레이션을 소개하며 현재 업계에서 이 기법이 어떻게 사용되는지에 대한 배경지식을 제공합니다. 학생들은 Maya Softbody의 역학을 사용하여 자신들의 해결사를 구축하여 옷감 문제 해결사가 어떻게 작용하는지를 이해하면서 이 과정을 시작합니다. 그 다음 Maya의 옷감 해결사를 소개하고 2가지 실습과제로 연습합니다. 최종 프로젝트를 위하여 Syflex 옷감 시뮬레이터를 소개하며, 학생들은 자신들의 의상을 만들고 애니메이션에 시뮬레이트하는 것을 배웁니다.

ANM 357 3D 텍스처 페인팅

첨단 소프트웨어를 사용하여 학생들은 세부적인 텍스처를 3D 기하학적 형상에 직접 그리는 방법을 배웁니다. 학생들은 정상적 맵과 변위 맵, 이음새 페인팅 및 프로젝션 페인팅이 포함된 프로젝트를 구성합니다. 학생들은 페인트 표면과 계층 및 사진과 동일한 다양한 물체를 다룹니다.

ANM 362 전통 애니메이션 3

이 과정에서 학생들은 자신들의 애니메이션 작품 속에서 캐릭터의 성격, 액션 및 반응 등의 개발 과정을 알리기 위하여 물리적 세계를 관찰합니다. 이것은 수업 중에 만들어서 애니메이션을 적용하는 몇가지 시나리오에 의한 애니메이션 연습을 통하여 성취합니다. 이런 연습에는 립싱크 대화도 포함됩니다.

ANM 370 스토리보딩 2: 만화 그리기

이 과정에서 학생들은 애니메이션 시리즈의 빠르게 진행되는 만화 제작 환경을 위한 대본을 만듭니다. 학생들은 쇼를 관람하고 스크립트를 연구하고 자신들의 작품을 만듭니다.

ANM 372 스토리보딩 3: 장편 영화 그리기

이 과정에서 학생들은 장편 영화 스토리보드를 만들기 위한 종합적인 기술들을 배웁니다. 애니메이션과 라이브 액션을 특징으로 하는 두 가지 스타일을 탐구합니다. 드로잉, 쓰기, 코미디, 스테이징, 액션과 피칭을 강조합니다.

ANM 375 Maquette 조각기법

이 과정은 학생들에게 장편 영화, 텔레비전 쇼, 텔레비전 광고 및 게임의 캐릭터 개발의 실무자로 일하는 데 필요한 개념과 원리를 소개합니다. 최신 기법, 자료 및 전문가의 정보를 토론하고 학생들의 특정 프로젝트에 맞도록 실례를 들어 보여줍니다.

ANM 377 2D 제작과 레이아웃 1

이 과정은 업계 표준 소프트웨어를 사용하여 스튜디오, 독립 및 프리랜스 제작 과정을 위한 디지털 애니메이션 장면의 레이아웃과 제작의 초보 지식을 제공합니다.

ANM 380 3D 스톱모션 애니메이션 1

학생들은 스톱모션 인형을 사용하여 다수의 고전적 애니메이션을 연습합니다. 이 과정에서 캐릭터의 표현, 무언극 및 애니메이션 원리의 적용 등에 대하여 더 깊게 이해합니다.

ANM 382 3D 스톱모션 애니메이션 2

이 과정에서 학생들은 립싱크 스톱모션 장면을 제작하고 애니메이션을 적용하여 자신들의 애니메이션 레퍼토리를 확대합니다. 학생들이 자신들의 프로젝트를 진행하는 과정에서 애니메이션 제작의 다양한 요소를 직접 경험합니다. 내러티브 커뮤니케이션, 프로젝트 기획, 조명 및 제작 설계 등을 강조합니다.

ANM 385 스톱모션을 위한 인형 만들기

이 과정은 인형의 몰드를 만들기 위한 아마추어 기계작업에서부터 최종적으로 형상을 찍어내는 단계까지 스톱모션 인형 조립에 대한 고급 개념을 가르칩니다. 모든 학생은 이 수업에서 배운 각자의 스톱모션 인형을 만드는 기술과 더불어 각자의 창의력, 자기표현, 드로잉 및 조각 능력을 사용합니다.

ANM 405 애니메이션과 VFX 상급반 포트폴리오

이 과정의 목표는 학생들의 최고 작품으로 구성된 전문가다운 시장성 있는 애니메이션 작품을 개발하는 것입니다. 학생들은 프리젠테이션과 행동 기법을 적용하여 고객이나 아티스트들과의 관계를 다듬고 일관된 아이덴티티, 이력서, 필름 포장 및 스테이셔널리티 시스템을 개발합니다.

ANM 412 하드서피스 모델링 2

이 과정에서 학생들은 Nurbs 모델링에 노력을 집중하면서 Maya로 다양한 종류의 기하학적 모양(다각형, 곡면 및 세분화된 다각형)을 계속 탐구합니다.

ANM 413 유기적 모델링 2

이 과정에서 학생들은 고급 조각 기법을 적용하면서 새로운 모델링 및 페인팅 프로그램인 Zbrush를 배웁니다.

ANM 414 두상 조각과 얼굴 표현

이것은 3D 모델링 전공자를 위한 고급 스튜디오 과정입니다. 이 과정에서 다루는 주제에는 표면이 깨끗한 형상으로 두상을 본떠서 만드는 방법, 얼굴 만들기, 이런 요소를 통합하기 위한 얼굴 골조 만들기 및 믿을 수 있는 얼굴 애니메이션을 만드는 방법의 기본적 이해 등이 포함됩니다.

또는 ANM 415 모델링 스튜디오

이 과정의 수업에서는 데이터 변환, 그림자 처리 렌더링과 텍스처링, 옷감과 머리카락 등을 다룹니다. 학생들은 고급 프로젝트를 지향하고 완전히 렌더링된 포트폴리오 수준의 이미지를 만들기 위하여 연구합니다.

ANM 419 유기적 모델링 3

이 수업은 포즈 잡는 모델과 정확한 균형, 무게 및 해부로 모델들을 조각하는 데 집중합니다. 제작 업계의 요구는 계속 진화하고 더 많은 신인 아티스트를 계속 요구하므로 인체 근골격계의 움직임의 역학을 이해하는 것이 필요합니다. 동물 해부와 포즈 잡기도 토론합니다.

ANM 421 3D 캐릭터 애니메이션 3

이 과정에서 학생들은 캐릭터 애니메이션에 적용하면서 연기와 퍼포먼스를 개관합니다. 이 수업의 일차적 초점은 립싱크, 얼굴 표정, 메소드 연기, 눈 애니메이션, 서브텍스트 및 레퍼런스 등의 캐릭터 연기를 깊이 살펴보는 것입니다.

ANM 441 VFX 4: 노드-기반 합성 2

이 과정은 이미지 프로젝션, 기본적인 연결 작업, 메시 변형 및 고급 색채 교정 등의 고급 합성 기법을 다룹니다. 학생들은 자신들의 키잉 기술과 한 장면에 대한 전반적 접근방법을 계속 보강합니다. 디테일에 대한 주의력, 워크플로우의 능률 및 이미지 질의 보호 등도 계속 관찰합니다. 3D 카메라의 사용법을 탐구합니다.

ANM 443 고급 로토스코핑

이 과정은 로토스코핑에 대한 깊은 학습 및 영화 및 텔레비전 프로그램 제작을 위한 디지털 페인팅의 효과 절차를 제공합니다. 이 주제에 관련된 시각효과 업계의 공통된 기법과 관행을 강조합니다.

ANM 445 고급 매트 페인팅

이 수업은 영화, 광고 및 인터랙티브 프로젝트에서 사용될 사실적인 특수효과를 만들기 위하여 사용될 기술을 적용하여 제작 환경에서 기획과 문제해결에 집중합니다. 학생들은 소프트웨어에서 독립된 기술을 배우고, 동시에 조명과 그림자 효과도 연구합니다.

ANM 451 렌더맨

이것은 영화예술, 조명 및 프로덕션 디자인을 강조하는 고급 렌더링 과정입니다. 컴퓨터 애니메이션을 주로 사용하는 프로덕션의 특정 '표정'은 물론 렌더링 프로그래밍과 프로덕션 디자인의 고급 개념을 탐구합니다. 학생들은 완전한 포토리얼리즘을 성취하고 스타일이 있는 렌더링으로 나가야 합니다.

ANM 461 전통적 애니메이터를 위한 Maya

이 과정은 컴퓨터 캐릭터 애니메이션의 세계를 소개합니다. 학생들은 각자의 특정 전통 2D 기술에 집중하면서 Maya로 애니메이션을 하는 방법을 배웁니다. 워크플로우, 연기, 립싱크, 프레이징 및 타이밍과 더불어 3D와 2D 애니메이션의 미학적 및 기술적 차이를 토론합니다.

ANM 462 캐릭터 애니메이션 스튜디오

이 고급 개념 과정에서 학생들은 자신들의 애니메이션 기술, 특히 캐릭터의 감정과 생각하는 과정을 표현하는데 필수적인 기술을 연마합니다. 효과적인 립싱크 실습도 다룹니다.

ANM 466 전통 애니메이션 4

이 과정은 학생들의 전통적 애니메이션 기술을 개선합니다. 학생들은 20초짜리 애니메이션 작품을 만듭니다. 개인별 결점의 개선과 자신만의 스타일을 개발하는 데 집중합니다. 이는 학생의 작품을 위한 풍부한 소재와 개념에서 후처리 작업까지 제작과정을 확실히 파악할 수 있는 기회를 제공합니다.

ANM 471 애니메이션 배경 페인팅

이 과정은 TV와 장편 애니메이션에 집중합니다. 학생들은 각종 배경에 대하여 먼저 배우고 이를 구현하기 위하여 필요한 기술적 지식을 습득합니다. 학생들은 그 다음 미리보기 그림을 만들고, 이어서 대형 파노라마 장면을 포함, 최종 완성 페인팅을 만듭니다.

ANM 477 2D 제작과 레이아웃 2

이 수업은 문제해결 방법과 프로젝트 워크플로우에 대한 더 완전한 이해력을 제공하여 학생의 제작과 레이아웃 기술을 확대합니다. 제작 과정의 속도를 높이는 창의적인 해결방안에 집중합니다.

ANM 478 스토리보딩 4: TV / 라이브 액션 / VFX

이 과정은 프리랜스 스토리보드 시장을 소개합니다. 광고, 영화, 게임, 애니메이션 및 라이브 액션 등 다양한 제품을 탐구합니다. 학생들은 스크립트와 고객의 제안서에 따라서 스토리보드를 만드는 법을 배웁니다.

ACT 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

ACT 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ACT 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며 필수 선수강 과목은 주제별로 다릅니다.

ADV 500 애니메이션 인턴십

애니메이션과 시각효과 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

ANM 604 VFX: 영화예술(시네마토그래피)

이 과정은 학생들이 시각효과 촬영에서 사용되는 최고의 촬영 이미지 또는 요소들을 습득하도록 도와줍니다. 타이밍 라이트, 필름 재료 선택, 촬영 배경과 전면 플레이트, 필름 대 VFX를 위한 비디오 등의 주제를 다룹니다.

ANM 605 애니메이터를 위한 레이아웃 디자인

이 과정은 레이아웃 디자인의 개발, 가치 및 구조를 강조하면서 학생들에게 장편 애니메이션 영화의 구조를 가르칩니다. 원근법의 원리도 다룹니다. 이 과정의 목표는 학생들에게 애니메이션 영화 제작 단위의 규모와 구조를 가르치는 것입니다.

ANM 609 애니메이터를 위한 제스처와 속성 스케치

이 애니메이션을 위한 인체 드로잉에 대한 입문과정에서 학생들은 스테이징, 액션 분석 및 과장을 강조하면서 자신들의 인체 드로잉과 속성 스케치 기술을 개발합니다. 제스처 이동, 모션, 고체 드로잉과 3D 애니메이션에 적합한 스테이징 기술 등을 제안하고 적용합니다.

ANM 610 조형의 개념

이 집중적인 입문 과정에서 학생들은 연예 아트를 위한 나체 및 옷을 입은 인체를 비율적으로 정확하게 그릴 수 있게 해 주는 기술과 도구를 배웁니다. 인체 해부, 비율, 축소, 구도, 동작 및 제스처 등의 주제를 다룹니다. 간단한 정물화 및 색조를 살린 자화상을 그리면서 빛과 형태를 탐구합니다.

ANM 612 전통 애니메이션의 원리와 파이프라인

학생들은 초벌 애니메이션으로부터 완성된 장면을 만들기 위해서 전통적 기술을 적용하는 보조 애니메이터의 역할을 수행하면서 애니메이션의 원리와 프로세스를 배웁니다. 학생들이 완전한 컬러 장면을 완성하기 위하여 디지털 및 전통적 도구를 사용할 때 필요한 잉크와 페인트 기술을 소개합니다.

ANM 614 애니메이션을 위한 색채와 디자인의 적용

학생들은 애니메이션 영화의 예술감독을 이해하기 위하여 업계의 기존 디자인을 배웁니다. 그들은 가치, 색채 및 조명의 적용을 배웁니다. 전통적 및 디지털 매체를 사용하여, 학생들은 합성 작업에서 흥미로운 시각 계층을 만들기 위하여 색채의 심리학, 빛이 색채에 미치는 영향 및 다양한 색채 이론의 조합을 검토합니다.

ANM 615 VFX용 모델링과 애니메이션

이 과정은 시각효과에 관련된 3D 모델링과 애니메이션의 기본 개념을 다룹니다. 제작 환경에서 유체, nParticles, nCloth, 머리카락, 숨털 및 부드러거나 단단한 물체를 제작 환경에서 소개합니다. 학생들은 자신들의 포트폴리오 프로젝트를 위하여 이들 요소를 사용합니다.

ANM 620 고급 캐릭터 애니메이션

이 과정은 학생들에게 캐릭터 개발을 강조하면서 컴퓨터 애니메이션의 기본 이론을 가르칩니다. 토론 주제에는 전통적 애니메이션 기법, 모션과 애니메이션의 어휘와 언어, 이차적 모션과 액션 라인 등이 포함됩니다. 이 과정은 특정 소프트웨어 기법 보다는 대부분 애니메이션 이론에 치중합니다.

ANM 623 3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)

이 과정은 3D 모델링과 애니메이션의 기본 개념을 다룹니다. 학생들은 3D 소프트웨어의 기본적 도구에 대하여 튼튼한 기초를 다지고 파일 관리, 운영시스템의 환경과 제작 관행에 대한 기본적 지식을 얻습니다. 모델링, 애니메이션, 조명, 텍스처 매핑과 렌더링을 소개합니다.

ANM 628 디지털 애니메이션의 기초

학생들은 상업적 프로그래밍을 위한 업계의 2D, 벡터 애니메이션의 사용에 대하여 배웁니다. 포함된 주제: 파이프라인, 소프트웨어, 모션 전술, 효과 도구, 네스티드 심볼 및 웹 상의 상호작용을 위한 Action Script의 사용. 학생들은 스토리보드를 그리고, 애니매틱스를 만들고, 벡터 소프트웨어에서 전통적 애니메이션 기법을 사용합니다.

ANM 629 텍스처링과 조명의 기초

이 과정은 텍스처링과 조명의 예술적 및 기술적 기초를 학생들에게 가르쳐서 이 분야의 추가 학습을 위한 건실한 기반을 제공합니다.

ANM 630 노드-기반 합성 1

이 대학원 수업은 제작 환경에서 기획과 문제해결에 집중합니다. 고급 색채 교정 기법, 요소의 계층화와 통합, 키잉과 스피럴 억제 등의 관련 작업의 기본 이론을 다룹니다. 합성 방법과 이미지 품질 보호에 대하여 특별히 주목합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ANM 631 매트 페인팅

이 과정은 학생들이 2D 매트 페인팅을 만드는 과정에서 매트 페인팅의 예술과 기술을 학생들에게 소개합니다. 이 수업은 학생들에게 학기 중간 또는 최종 리뷰 프로젝트를 위한 환경에서 작업할 수 있게 해 줍니다. 이 과정은 모든 수준의 MFA 학생들에게 적용됩니다.

ANM 632 하드서피스 모델링 1

이 과정에서 학생들은 다각형 및 세분화된 다각형을 강조하면서 Maya로 다양한 종류의 기하학적 모양(다각형, 넵스 곡면 및 세분화된 다각형)을 탐구합니다. Maya에서 모델링 경험을 강화하는 기본 및 고급 도구들을 검토합니다. 제작방법론을 강조합니다.

ANM 633 애니메이션을 위한 드로잉과 디자인

학생들은 TV, 장편영화, 게임 및 스토리보딩을 위한 애니메이션 제작 요건을 충족하는 드로잉을 만들기 위하여 라이브 모델로 공부합니다. 디자인의 유연성, 애니메이션 연기를 위한 순차적 드로잉, 액션 라인, 다양한 스타일을 활용하기 위한 볼륨 제어 등을 강조합니다. Maquette 조각기법 및 동물 드로잉이 포함됩니다. 학생들은 학기 내내 하나의 스케치북을 유지합니다.

ANM 634 전통 애니메이션 3 (캐릭터 개발)

학생들은 애니메이션 업계에서 일하기 위하여 필요한 특정 캐릭터 개발 기술을 배웁니다. 학생들은 기존 및 새로 만든 모델 시트로부터 '온 모델'의 애니메이션 적용과 모델 클린업에 대해 배웁니다.

ANM 636 유기체 모델링

이 과정은 텍스처링, 명암법 및 캐릭터 셋업 등 모델링에 관련된 주제는 물론 다양한 모델링 기법 등의 주제를 다룹니다. 넵스(Nurbs), 다각형 및 세분화 모델링을 보여줍니다. 모든 학생은 각자의 최종 프로젝트를 위하여 최소 하나의 데모 영화 수준의 모델링을 완료해야 합니다.

ANM 639 3D 텍스처 페인팅

최신 소프트웨어를 사용하여 학생들은 세부적인 텍스처를 3D 기하학적 형상에 직접 그리는 페인팅 방법을 배웁니다. 추가로 다루는 주제에는 정상적 및 변형된 맵, 이음새 부분의 페인팅, 복수지역 UV 페인팅 및 프로젝션 페인팅 등이 포함됩니다.

ANM 640 고급 텍스처링과 조명

이 과정은 고급 기법을 사용하여 텍스처링과 조명을 더 깊이 탐구합니다. 표면 밀 분산, 이미지 기반 조명, 칠하기 동작 및 텍스처 계층 구성 등의 주제를 다룹니다. 이 수업의 프로젝트는 휴먼 캐릭터의 텍스처링과 조명과 이를 영화 장면의 조명에 통합하는 방법에 집중합니다.

ANM 641 노드-기반 합성 2

이 대학원 수업은 제작 환경에서 기획과 문제해결에 집중합니다. 관련 분야에 대한 기본 이론을 다룹니다. 비록 이 수업은 Shake에 치중하지만, 학생들은 소프트웨어에서 독립된 기술을 배우고 실제 사례에서 적용할 기회를 얻게 됩니다.

ANM 642 제작 합성의 원리

이 과정은 고급 합성과 효과 기법을 소개합니다. 이 과정은 효과 장면, 포토리얼리즘 및 다양한 방법의 분석을 강조하면서 CG 요소가 포함된 라이브 액션 촬영 필름의 통합에 집중합니다.

ANM 643 역학 1 - 입자

이 과정에서 학생들은 애니메이션을 위한 시각효과 만들기에 집중합니다. 이 과정에서 다루는 프로젝트는 애니메이션에서 합성되는 눈, 비, 바람, 색종이 가루 및 화재 등의 효과를 만드는 것으로 구성됩니다. 세팅, 무드 및 합성에 특별히 주목합니다.

ANM 644 기술감독용 VFX 파이프라인

이 과정에서 애니메이션 전공 학생들은 단단한 물체, 부드러운 물체, 옷감, 머리카락, 입자 및 유체 등 키프레임 애니메이션의 대안으로 다양한 역동적 시뮬레이션 도구에 대한 이해도를 높입니다. 아울러, 학생들은 키프레임 대 시뮬레이션 모션과 같이 서로 다른 종류의 애니메이션 간의 차이와 어느 때 그것들을 사용하는지에 대하여 배웁니다.

ANM 648 제작을 위한 디지털 애니메이션

이것은 잉크, 페인트와 합성에 대한 수업입니다. 학생들은 상업적 디지털 애니메이션 제작에 참여하기 위하여 필요한 다양한 제작 기술을 탐구합니다. 스토리보드, 애니마틱스, 페인팅, 합성 및 촬영 후 제작 등의 단계를 다룹니다.

ANM 650 매치무빙

이 과정은 제작 환경에서 사용되는 이미지 기반의 기술에 대한 종합적인 개관을 제공합니다. 대학원 학생들은 Realviz사의 ImageModeler와 다른 사진측량 기법을 사용하여 사진에서 모델을 만드는 것을 배웁니다. 매치무빙은 또한 이 수업의 주요 부분을 구성합니다.

ANM 651 로토스코핑

이 대학원 수준의 과정은 와이어 제거, 연결된 매트, 플레이트 복원, 확장, 페인트 애니메이션 및 기타 업계의 '숨겨진 효과' 비법 등의 주제를 포함, 영화와 텔레비전 프로그램 제작을 위한 로토스코핑과 디지털 페인트 효과의 절차에 대한 전체적인 개관을 제공합니다.

ACT 652 리깅 입문

이 과정은 애니메이션용 3D 캐릭터의 설계와 설정에 사용되는 방법과 기법을 탐구합니다. 이 과정은 우선 캐릭터 설정의 기본 개념을 검토하고 더 복잡한 토픽과 토론으로 진행합니다. 이 과정에서 다루는 주제에는 애니메이션용 캐릭터의 모델링, 얼굴 애니메이션 설정 및 애니메이션 워크플로우가 포함됩니다.

또는 ANM 654 모델링 스튜디오

복수-팻치 널브와 다각형 모델링, 그림자 그리기, 렌더링과 텍스처링을 연구하기를 원하는 모델링 및 텍스처 전공 학생을 위한 수업입니다. 학생들은 고급 프로젝트를 지향하고 완전히 렌더링된 포트폴리오 수준의 이미지를 만들기 위하여 연구합니다.

ANM 655 각본쓰기

이 과정은 학생들이 Maya의 Mel이라 부르는 Embedded Programming Scripting Language에 대하여 배우면서 기본적인 프로그래밍 기술에 대한 튼튼한 기초를 제공하도록 고안되었습니다. 이 과정은 자신들의 예술적 재능을 기술적 능력에 결합해야 하는 기술감독 분야의 커리어를 추구하는 학생들을 위한 것입니다.

ANM 656 유기적 모델링 2

이 과정은 고해상도 디테일로 모델링, 조형, 텍스처링 및 포징 모델을 다룹니다. 이 과정은 Maya에서 해당 모델이 제대로 표시되도록 하는 정상적 및 변형된 맵을 작성하는 것도 포함합니다.

ANM 670 프리프러덕션

이 과정은 모든 디지털 제작의 프리프러덕션 과정과 기획을 소개합니다. 학생들은 자신들의 논문 주제를 확인하고 수정하면서 프리프러덕션 아티스트의 다양한 역할을 배웁니다. 이 과정의 초점에는 학생들이 학기 중간의 검토물을 발표하기 위하여 준비하면서 강사와 함께 일대일로 작업하는 것이 포함됩니다. 과제에는 논문, 컨셉 드로잉, 캐릭터 연구, 스토리보드 및 스토리 필름(애니마틱스) 등이 포함됩니다.

ANM 671 스톱모션 인형 애니메이션

과정은 애니메이션의 가장 오래된 형태인 인형 만들기의 전통을 탐구합니다. 인형 제작과 조작을 통하여 애니메이션의 원리를 공부하고 적용하는 중에 동작과 연기 분야를 공부합니다.

ANM 675 논문 작업

이 과정은 학생들이 학기 중간 및 최종 검토 단계에 도달할 때 그들에게 더 높고 깊은 수준의 내용을 가르칩니다. 학생들은 각자의 구체적이고 개별적 요구는 물론 스토리 구성, 영화촬영 기법 및 프리젠테이션 등의 주제에 대하여 자세한 지도를 받습니다.

ANM 676 3D 애니메이션 물리학과 기계학

학생들은 훌륭한 Maya 워크플로우는 물론 애니메이션의 원리에 대한 강력한 기초를 적용합니다. 학생들은 여러가지 블로킹 방법을 배웁니다. 이 과정은 초보 학생들과 애니메이션의 기본 물리학과 기계학에 대한 이해를 보완해야 하는 학생들에게 적합합니다.

ANM 682 하드서피스 모델링 2

이 과정에서 학생들은 다각형 및 NURBS 모델링의 차이를 탐구합니다. 이 과정의 프로젝트는 NURBS 모델링에 노력을 집중합니다. 학생들은 널브 모델을 다각형 모델로 바꾸는 방법을 배웁니다.

ANM 683 논문을 위한 스토리보딩

이 과정은 논문 프로젝트를 위해서 스토리보드를 만들기 위한 기본적인 스토리보딩 기술을 제공합니다. 짧은 주제에 대한 오리지널 스토리의 전개와 논문 프로젝트용 스토리보딩의 렌더링을 강조합니다.

ANM 685 스토리보딩

이 과정은 애니메이션과 일러스트레이티브 스토리텔링에 집중합니다. 스토리텔링의 구조적 요소, 스토리텔링 형식, 모션과 애니메이션 및 캐릭터 개발 등의 주제가 포함됩니다. 이 과정은 스토리보드 매체를 사용하는 단계별 스토리 전개 방법을 다룹니다. 애니마틱스의 제작과 사용도 소개하고 탐구합니다.

ANM 686 3D 캐릭터 애니메이션 1

이 과정은 3D 캐릭터 모델의 애니메이션에 집중합니다. 학생들은 여러 전문적 스튜디오 환경에서 사용되는 캐릭터 애니메이션 기법을 배웁니다. 실제 무게, 물리학, 객체 상호작용, 무언극, 캐릭터 스케칭 및 모션 분석 등의 개념을 탐구합니다.

ANM 687 3D 캐릭터 애니메이션 2

이 과정은 캐릭터 애니메이션 개념을 더 깊이 다룹니다. 학생들은 캐릭터 사고, 감정의 변화 및 립싱크 애니메이션을 연습합니다. 이 과정은 애니메이션 프로젝트를 다룹니다.

ANM 688 전통 애니메이션

이 과정은 학생들이 애니메이션의 원리를 탐구 내지 마스터하도록 돕습니다. 애니메이션 용어와 역사를 다룹니다. 이 과정은 12가지 애니메이션의 원리를 적용 및 이해하기 위한 스토리보딩과 캐릭터 형태의 사용을 다룹니다.

ANM 689 스토리 개발

이 과정은 학생들의 스토리텔링 기술을 개발하여 스토리를 만들고 강조하고 비평하는 것을 가르칩니다. 이 과정은 짧은 애니메이션에 사용되는 방법, 장치 및 기법을 탐구하기 위한 도구로 스토리보딩을 사용합니다. 이 과정은 또한 추상적 및 개념적 작품, 트레일러, 음악 비디오와 광고물을 탐구합니다.

ANM 690 스토리를 위한 카메라 레이아웃

이 과정은 스토리보딩과 전통적 애니메이션을 공부하는 학생들이 애니메이션의 최종 레이아웃에 스토리보딩을 연결하는 기술을 가르칩니다. 학생들은 전통적 애니메이션 파이프라인과 레이아웃 프로세스와 관련하여 스토리, 카메라, 워크북 및 색채와 디자인을 다룹니다.

ANM 691 고급 스토리보딩

이 수업은 스토리보드 아티스트에게 업계 표준을 가르치며 프리젠테이션을 위한 스토리보드의 구성 방법에 대한 종합적인 학습을 제공합니다. 드로잉, 쓰기, 코미디, 스테이징, 보드의 피칭을 강조합니다.

ANM 692 전통 애니메이션 2

이 과정은 애니메이션에 대한 탄탄한 지식을 개발하기 위한 것입니다. 동화작업(inbetweening), 제대로 뒤집기, 연필압력과 드로잉의 일관성 등의 주제에 집중합니다. 학생은 간단한 캐릭터 디자인, 간단한 스토리보드와 워크시트의 사용의 중요성을 배웁니다.

ANM 694 두상 조각과 얼굴 표정

이것은 Maya 3D Modeling에 대한 고급 대학원 과정으로 머리와 얼굴 표정에 집중합니다.

ACT 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학파의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ACT 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

ANM 706 애니메이션과 VFX 편집

이 과정에서 학생들은 장편 애니메이션과 포스트 프러덕션 시각효과 워크플로우를 위한 제작관리에 대한 실용적인 훈련을 받습니다. 학생들은 엔터테인먼트 프로젝트 워크플로우의 시작과 끝까지 구상과 진행에 수반되는 전문적 관행에 대하여 배웁니다. 학생들은 학기 중 몇가지 학교 프로젝트를 선정하고 제작하면서 실습을 받습니다.

ANM 743 역학 2: 유체

이 과정은 각종 유체 가스(불, 연기, 먼지, 폭발 등)는 물론 (물을 쏟는 것으로부터 바다, 폭포 및 쓰나미와 같은 대규모 물의 시뮬레이션에 이르는) 액체로 구성되는 유체 역학 시뮬레이션을 탐구합니다. 학생들은 Maya 및 Reaflow와 같은 유체 시뮬레이션을 위한 각종 소프트웨어 도구를 탐구하고 복잡한 유체 시뮬레이션과 관련된 렌더링 문제와 기계적 한계를 다루는 방법을 배웁니다.

ACT 800 개별 지도

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ACT 801 그룹 개별 지도

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ADV 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 동료들 간의 온라인 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ADV 805 그룹 개별 지도 계속

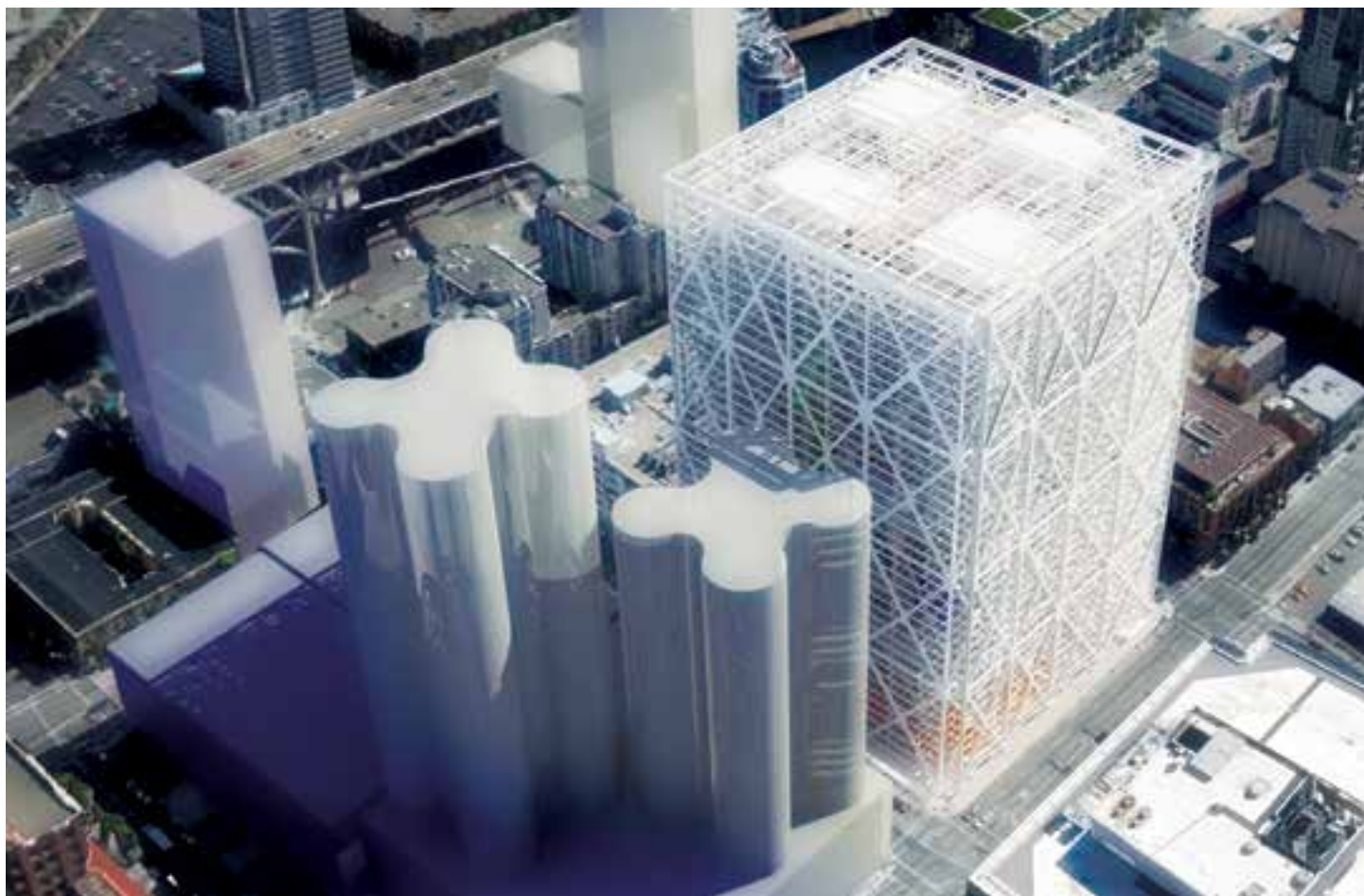
최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

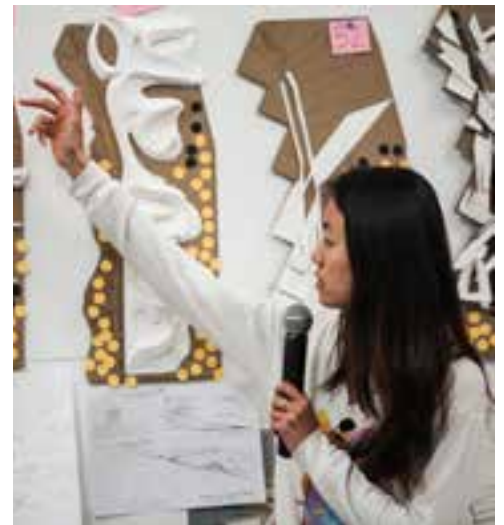
ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



건축





제공 과정

NAAB 인정

NAAB 인정 건축석사 과정은 2개의 트랙으로 제공되는 온전한 전문 프로그램입니다. NAAB 인정 후보 지위를 획득한 B.Arch는 첫번째 전문 학위로 제공됩니다. (18쪽 참조).

전문적 교수진:

이 직종에 긴밀히 연결되어 있는 이 대학과 교수진은 학생들이 인맥을 쌓고 귀중한 경험을 얻을 수 있도록 훌륭한 자원을 제공합니다.

자극적인 스튜디오 환경:

건축대학은 담장이 없는 곳입니다. 학생들은 공개된 스튜디오에서 동료들 사이에서 자신들의 프로젝트를 개발하기 위하여 각자에게 배정된 작업공간을 활용합니다. 이 대학은 그룹 및 개별 탐구를 강력하게 유도하는 스튜디오 환경을 유지하려고 노력합니다.

초청 강의:

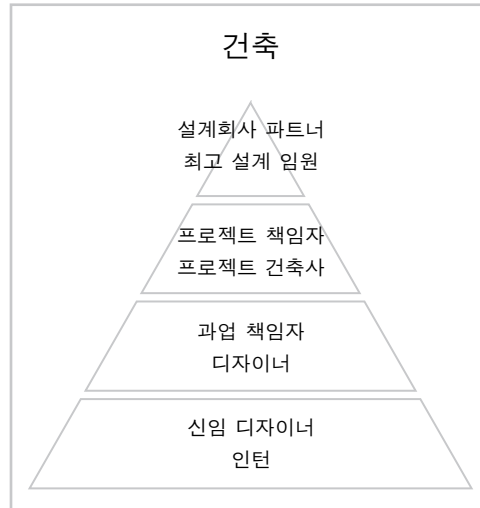
국제적 지도급 인사와 유명 건축설계회사의 설계전문가들이 최종 디자인 검토회의, 심사위원의 심사와 강의를 통하여 스튜디오 환경에 활발히 참여합니다. 교과과정에 주제별로 포함된 견학 여행과 현장 방문은 학습 경험을 강화합니다.

첨단 시설:

건축대학은 창의적 제작과 실험을 지원하는 다양한 첨단 자원, 기술 및 도구를 학생들에게 제공합니다. 여기에는 최신 디지털 조립 시스템, 다양한 목재 및 금속 공방, 첨단 기계와 소프트웨어가 비치된 컴퓨터랩 및 훌륭한 장비를 갖춘 출력랩이 포함됩니다. 이 대학 도서관이 소장 중인 건축관련 자료는 물리적 및 디지털 매체로 이용할 수 있고 모든 학생의 설계 프로세스를 지원, 강화합니다.



경력 진로



학위 요건

건축학사 [B.Arch]

B.ARCH 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 단위
전공	69 단위
+ 인문	45 단위
+ 스튜디오 아트 및 교양 확대	12 단위
합계	162 단위

B.ARCH 핵심 과정

ADV 110	스튜디오 1: 개념적 설계 스튜디오 작업
ADV 150	스튜디오 2: 공간 정렬과 형태*
ARH 170	투시도와 원근법
ARH 180	2D 디지털 시각 매체
ADV 210	스튜디오 3: 현장 작업과 지질 시스템*
ADV 250	스튜디오 4: 현장 문화와 필수적 도시이론*
ARH 399	건축정보 모델링
GLA 475	건축설계사의 전문적 관행
FND 113	소통을 위한 스케칭
	<i>*6 단위 과정</i>

B.ARCH 전공 과정

ARH 230	색채, 인식과 공간
ARH 239	소재와 방법
ARH 240	현장 설계와 매핑
ADV 310	스튜디오 5: 집합 건축물과 맥락*
ARH 320	구조물: 목재와 철재
ARH 330	구조물: 콘크리트, 조적 및 고장력 시스템
ADV 350	스튜디오 6: 현장 조건과 건축물의 성능*
ARH 390	3D 디지털 모델링
ADV 410	스튜디오 7: 지질과 구조
ARH 420	구조물: 시스템 조사
ARH 430	기후와 에너지 사용: 지속가능 전략
ARH 440	건축물시스템: 기계, 전기 및 배관
ARH 441	지질조사: 코드 분석과 건축가능공간의 문서화
ADV 450	스튜디오 8: 주택과 종합 설계*
ADV 510	스튜디오 9: 도시 이론과 연구의 혼합사용*
ADV 550	스튜디오 10: 최종 논문 프로젝트*
	<i>전공 선택 과목 +1</i>
	<i>*6 단위 과정</i>

B.ARCH 학위 요건

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과정, 그리고 다음과 같은 교양과목에서 최소 C-학점 이상:

LA 107	다국어 창작
또는 LA 108	예술 작문
LA 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 249	르네상스의 예술사 지성사
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학
LA 319	건축의 역사: 근대성
LA 449	도시설계 이론 및

아래의 일반 교육 필요 학점:

문서 커뮤니케이션 과정	2
건축 역사 과정	3
환경설계 수학	1
응용 수학	1
고등 수학	1
물리학	1
문화의 영향과 인간의 행태	1
사회적 요소와 역사적 인식	1
도시 연구	1
건축 구직 커뮤니케이션 및 관행 과정	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을
이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

LA 429 건축 이론

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

건축의 역사

LA 219 건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지

LA 249 르네상스의 예술사 및 지성사

LA 319 건축의 역사: 근대성

환경설계 수학

LA 255 대학 수학

응용 수학

LA 271 대학 기하 및 대수

고등 수학

LA 293 미적분 입문

물리학

LA 296 응용 물리학

문화의 영향과 인간의 행태

LA 292 프로그래밍과 문화

사회적 요소와 역사적 인식

LA 359 도시 사회학

도시 연구

LA 449 도시설계 이론

건축 지장 소통과 관행

ARH 475 건축설계사의 전문적 관행**

**필수 핵심 과정

건축설계 문학사[BA]

BA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 단위
전공	45 단위
+ 인문	45 단위
+ 스튜디오 아트 및 교양 확대	6 단위
합계	132 단위

BA 건축설계 핵심 과정

ADV 110	스튜디오 1: 개념적 설계 스튜디오 작업
ADV 150	스튜디오 2: 공간 정렬과 형태*
ARH 170	투시도와 원근법
ARH 180	2D 디지털 시각 매체
ADV 210	스튜디오 3: 현장 작업과 지질 시스템*
ADV 250	스튜디오 4: 현장 문화와 필수적 도시화*
ADV 410	스튜디오 7: 지질과 구조*
FND 113	소통을 위한 스케칭
	*6 단위 과정

BA 건축설계 학위 요건

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과정, 그리고 다음과 같은 교양과목에서 최소 C-학점 이상:

LA 107	다국어 창작
또는 LA 108	예술 작문
LA 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학
LA 319	건축의 역사: 근대성
LA 449	도시설계 이론 및

아래의 일반 교육 필요 학점:

문서 커뮤니케이션 과정	2
건축 역사 과정	3
환경설계 수학	1
응용 수학	1
고등 수학	1
물리학	1
문화의 영향과 인간의 행태	1
사회적 요소와 역사적 인식	1
도시 연구	1
건축 구직 커뮤니케이션 및 관행 과정	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을
이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

LA 429 건축 이론

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

건축의 역사

LA 219 건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지

LA 249 르네상스의 예술사 및 지성사

LA 319 건축의 역사: 근대성

환경설계 수학

LA 255 대학 수학

응용 수학

LA 271 대학 기하 및 대수

고등 수학

LA 293 미적분 입문

물리학

LA 296 응용 물리학

문화의 영향과 인간의 행태

LA 292 프로그래밍과 문화

사회적 요소와 역사적 인식

LA 359 도시 사회학

도시 연구

LA 449 도시설계 이론

건축 지장 소통과 관행

ARH 475 건축설계사의 전문적 관행**

**필수 핵심 과정

건축석사 [M.Arch]

M.ARCH 소요 단위 - 트랙 I

전공	48 단위
+ 지도 학습	6 단위
+ 선택*	9 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

M.ARCH 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

M.ARCH 학위 소요 전공 과정

ARH 602	대학원 디자인 기술 1: 구조물
ARH 604	건축 소재와 방법: 건물 상세 설계
ARH 605	대학원 디자인 기술 2: 환경 제어
ARH 606	건축문서와 법규
ARH 608	고급 설계 스튜디오 1 - 개념, 맥락 및 유형*
ARH 609	중급 디자인 기술 1*
ARH 614	건축 전문 관행
ARH 619	고급 설계 스튜디오 2 - 개념과 포괄성*
ARH 620	디지털 생성 형태론
ARH 641	건축의 역사 근대주의와 글로벌 영향
ARH 642	건축 이론
ARH 659	디지털 생성 조립도
ANM 690	논문 준비와 개발
	*6 단위 과정

건축석사 [M.Arch]

M.ARCH 소요 단위 - 트랙 II

전공	66 단위
+ 지도 학습	6 단위
+ 선택*	15 단위
합계	87 단위

*학과장 승인 시

M.ARCH 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 87 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

M.ARCH 학위 소요

ARH 602	대학원 디자인 기술 1: 구조물
ARH 604	건축 소재와 방법: 건물 상세 설계
ARH 605	대학원 디자인 기술 2: 환경 제어
ARH 606	건축문서와 법규
ARH 608	고급 설계 스튜디오 1 - 개념, 맥락 및 유형*
ARH 609	중급 디자인 기술 1*
ARH 614	건축 전문 관행
ARH 619	고급 설계 스튜디오 2 - 개념과 포괄성*
ARH 620	디지털 생성 형태론
ARH 640	건축의 역사 - 입문
ARH 641	건축의 역사: 근대주의와 글로벌 영향
ARH 642	건축 이론
ARH 650	디자인 기술 입문 1
ARH 651	설계 과정과 2D 매체
ARH 652	건축 지질
ARH 653	디자인 기술 입문 2
ARH 654	설계 과정과 3D 매체
ARH 659	디지털 생성 조립도
ANM 690	논문 준비와 개발

*6 단위 과정

고급건축디자인 석사[MA]

MA 학위 소요 단위 - 트랙 I

전공	27 단위
+ 지도 학습	6 단위
+ 선택	9 단위
합계	42 단위

건축 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 42 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

고급건축설계 MA 과정

ARH 608A	고급 설계 스튜디오 1 - 개념, 맥락 및 유형*
ARH 609A	중급 디자인 스튜디오 1*
ARH 620A	디지털 생성 형태론
ARH 642A	건축 이론
ARH 659A	디지털 생성 형태론
	전공 선택 과목 +2
	*6 단위 과정

고급건축설계 문학석사[MA]

MA 학위 요건 - 트랙 II

전공	45 단위
+ 지도 학습	6 단위
+ 선택	15 단위
합계	66 단위

M.ARCH 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 66 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

고급건축설계 MA 과정

ARH 608A	고급 설계 스튜디오 1 - 개념, 맥락 및 유형*
ARH 609A	중급 디자인 스튜디오 1*
ARH 620A	디지털 생성 형태론
ARH 640A	건축의 역사 - 입문
ARH 642A	건축 이론
ARH 650A	초급 디자인 스튜디오 1
ARH 651A	설계 과정과 2D 매체
ARH 652A	건축 지질
ARH 653A	초급 디자인 스튜디오 2
ARH 654A	설계 과정과 3D 매체
ARH 659A	디지털 생성 조립도
	전공 선택 과목 +2
	*6 단위 과정

학부 과정 코스

ARH 110 스튜디오 1: 개념적 설계 스튜디오 작업

학생들은 설계, 절차의 검토 및 일반적 공간 만들기 원칙의 사용을 통하여 사람들을 위한 장소를 만드는 원리를 배웁니다. 설계 스튜디오 프로젝트와 연습은 환경 설계의 기본 개념과 고려사항, 잇따르는 조경, 건축과 실내설계 스튜디오 작업에 필요한 지식과 기술을 소개합니다. 이 과정은 학생들에게 다음과 같은 전국건축학파인정위원회(NAAB)의 학생 성적 기준을 소개합니다: A.06 기본 설계 기술: 기본적인 건축 기술을 효과적으로 사용하는 능력. 이 과정은 학생들에게 전국건축학파인정위원회(NAAB)의 학생 성적 기준을 소개합니다: 설계의 환경 원리 A.07 선례의 사용: 관련 선례에 포함된 기본적 원리를 조사하고 이해하는 능력과 그러한 원리를 건축과 도시설계 프로젝트에 적용하는 것과 관련하여 선택하는 능력 A.08 정리 시스템 기술: 자연 및 공식 오더링 시스템의 기본 원리에 대한 이해와 이차원 및 삼차원 설계를 각각 알리는 능력.

ARH 150 스튜디오 2: 공간 정렬과 형태

이 과정은 학생들이 자신들의 건축 관련하여 관심사항을 추구하는 기본적인 설계 기술을 가르칩니다. 선례의 분석, 도표작성, 모형 만들기, 개념적 사고 및 작은 건물의 설계를 다루는 프로젝트는 학생들의 공간 아이디어를 개념화, 개발 및 소통하는 능력을 집합적으로 개선합니다.

ARH 170 투시도와 원근법

이 과정의 목적은 엄격하게 작성된 설계 도면의 실행을 통하여 삼차원적 사고와 소통력을 개발하려는 것입니다. 선의 굵기, 품질 및 구성 관련 기법을 탐구합니다. 건물 설계를 보강해주는 투명성과 표현의 선택적 적용은 설계 의도의 전달을 돕는 도구로 기능합니다.

ARH 180 2D 디지털 시각 매체

이 수업은 이차원 이미지 처리의 기본적 기술을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 아이디어를 합성하고 표현하기 위하여 다양한 소프트웨어 도구와 방법을 결합하는 것을 배웁니다. 일련의 강의와 사례 연구를 통하여 학생들에게 콜라주, 도표와 도면을 활용하는 시각 언어를 소개합니다.

ARH 210 스튜디오 3: 현장 작업과 지질조사 시스템

이 과정은 설계 프로세스와 규칙 기반의 설계 방법을 강조합니다. 학생들은 이차원 및 삼차원 도면을 개발하고 특정 설계 방법에 따라서 모형을 만드는 기법을 실험합니다. 공간과 구조의 행태 측면을 이해하는 것을 강조합니다.

ARH 230 색채, 인식과 공간

이 과정은 공간에 관한 사고를 위한 수단으로 그림을 탐구합니다. 색채 이론, 혼합 및 유화 페인팅 기법의 소개를 통하여 학생들은 디자인 문제를 만들어내고 그 해결책을 개발하는 하나의 방법으로 색면을 사용하는 것을 배웁니다.

ARH 239 소재와 방법

이 과정은 학생들에게 다양한 현대의 건축 자재와 그들의 시공법을 소개합니다. 학생들은 사회적 형성물, 환경적 영향 및 이들의 선택에 의한 설계 기회는 물론 전통적 소재 및 새로운 소재의 시공 과정을 배웁니다.

ARH 240 부지 설계와 매핑

이 과정은 조사, 매핑, 사례연구 및 대지 설계 도면을 통하여 지속가능 설계 원리에 따라서 프로젝트 설계의 물리적 특성과 규제 조건에 따라 학생들의 부지 계획을 지도합니다. 이 과정은 부지 설계의 여러 학문적 성격을 다루기 위하여 토목 공학, 측량, 조경 및 도시설계를 강조합니다.

ARH 250 스튜디오 4: 현장 문화와 필수 도시 이론

이 과정은 새로 부상 중인 도시환경의 맥락 안에서 건축의 역할을 탐구합니다. 이 과정은 특정 부지의 조건 속에서 입장을 표현하고 조건에 따른 프로그램을 구상하기 위한 신중한 학과목을 개발하면서 주어진 도시 지형의 역사, 통용 및 문화를 탐구합니다.

ARH 310 스튜디오 5: 집합 건축물과 맥락

이 과정에서 학생들은 집합 건축물의 설계 중에 설계의 원리, 과정 및 사고를 배웁니다. 학습의 일부로 학생들은 건축 프로그래밍, 도표 작성 및 부지와 맥락의 비판적 분석에 치중합니다. 학생들은 비판적 관점을 개발하면서 사회, 지역사회와 문화의 역할을 탐구합니다. 구조 시스템과 건축적 이용을 소개하여 설계 과정에 통합합니다.

ARH 320 구조물 목재와 철재

이 과정은 학생들에게 가장 많이 사용되는 현지 건축 자재인 목재와 강재의 구조 분석과 설계를 소개합니다. 이들 소재 각각의 성분과 실패의 성격을 개별적으로 검토합니다. 학생들은 중력과 횡적 부하에 대한 여러 시스템의 독특한 반응을 배웁니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ARH 330 구조물: 콘크리트, 조적 및 고장력 시스템

이 과정은 학생들에게 콘크리트, 조적 및 고장력 시스템의 구조 분석과 설계를 소개합니다. 학생들은 콘크리트와 조적의 내력 성질을 배웁니다. 고장력 시스템의 독특한 역학도 가르칩니다.

ARH 350 스튜디오 6: 현장 조건과 건축물의 성능

이 과정은 해양성 기후의 대피소 및 안내센터의 설계를 탐구합니다. 학생들은 지속가능 건물 설계의 기본 원리, 자재의 평가, 건물의 방향 및 명상과 교육을 지원하는 환경을 만들기 위한 건물의 성능 등을 배웁니다.

ARH 390 3D 디지털 모델링

이 과정은 다양한 3D 소프트웨어를 사용하여 건축 모형의 시각화, 생성 및 설계에 필요한 필수 기술을 배웁니다. 수업 중 개별 지도, 개인별 및 그룹 비평 및 판독을 통하여 학생들은 모형을 생성하기 위한 소프트웨어의 사용법을 배웁니다.

ARH 399 건축정보 모델링

건축정보 모델링은 설계와 제작을 위한 건축 업계 표준입니다. 이 과정은 학생들에게 기본설계, 평면 배치 계획, 프레젠테이션 및 건축 도면을 위한 Autodesk Revit와 그 도구를 숙달하게 합니다. 학생들은 건축 자재의 집합이 기술적 도면에 표시되는 방법을 배웁니다.

ARH 410 스튜디오 7: 지질과 구조

이 스튜디오는 ARH 420와 함께 수강하며, 구조와 부지 조건이 신중하게 통합되는 고층 건물의 제안서로 끝납니다. 이 과정에서는 부지 설계, 건물 용적, 프로그램, 구조 및 부지 조건이 어떻게 불가분적으로 관련되어 있는지를 탐구합니다. 이 과정에서는 고층 건물의 현재 토포로지를 탐구하고 그 한계를 확인하며 고층 타워가 도시와 관계를 설정할 수 있는 새로운 방법을 제안합니다.

ARH 420 구조물: 시스템 조사

이 대화형 과정은 ARH 410와 함께 수강하며, 실습 환경에서 구조 아이디어를 추측, 구성 및 테스트할 기회를 학생들에게 제공합니다. 학생들은 연구에 기초한 문제를 통하여 구조 시스템을 학습합니다. 이 과정은 학생들에게 그들의 가설의 한계를 시험하기 위하여 연구를 물리적 실험과 종합하도록 요구합니다.

ARH 430 기후와 에너지 사용: 지속가능 전략

이 과정은 건물의 에너지 소비를 최소화 하는 패시브 건물 전략의 방법들을 검토합니다. 이 과정은 태양광 패널과 풍력과 같은 재생 에너지의 비용과 혜택을 고려합니다. 학생들은 패시브 태양열 설계, 열질량, 유리창의 종류 및 벽체 시공 효과에 대한 평가를 배웁니다.

ARH 440 건축물시스템: 기계, 전기 및 배관

이 과정은 ARH 450와 함께 수강합니다. 학생들은 건물의 난방, 냉방, 배관 및 환기 전략을 배웁니다. 학생들에게 패시브 냉난방, 각종 기후별 최적 건물 방위 및 부지 시스템 등 인간의 편안함을 추구하기 위한 지속가능한 건축을 소개합니다.

ARH 441 지질조사: 코드 분석과 건축가능공간의 문서화

이 과정은 기획의 검토, 건축 법규 분석 및 건축가능공간의 문서화와 상세 설계를 제공합니다. 학생들은 설계 개념이 어떻게 건물가능공간에 대한 상세 내용의 개발을 지도하는지를 조사합니다. 건축자재의 선택과 그 조립을 기술하기 위하여 기술 문서를 제작합니다.

ARH 450 스튜디오 8: 주택과 종합 설계

이 스튜디오는 ARH 440와 함께 수강하며, 학생들에게 도시 주택단지를 위한 종합적인 설계 제안서를 구상하여 집행하도록 합니다. 학생들은 모형의 비율로 공간과 관련된 더 큰 개체를 형성할 때 그 모형의 역할을 검토합니다. 학생들은 주택의 종류와 그들이 도시 구조를 형성하는 역할을 연구합니다.

GLA 475 건축설계사의 전문적 관행

이 과정은 학생들에게 건축적 관행의 운영을 소개합니다. 인허가 과정, 회사의 조직 구조, 윤리, 사업 개발, 보상, 계약서와 보험 등의 주제를 다룹니다. 이 과정은 또한 프로젝트의 전체 프로세스에 관련된 전문적 문제를 다룹니다.

ACT 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

ARH 493 현대 외국 건축 연구

이 외국 학습은 특정 지역 전체의 많은 현장 방문을 통하여 현대 건축 작품과 그 개념적 의미 및 최근 건축 관련 담론에서 차지하는 역할에 집중합니다. 토론, 안내된 견학, 버스 여행과 현장 강의를 통하여 이들 건축 사례에 대한 이해를 돕습니다.

ARH 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며 구비 요건은 주제별로 다릅니다.

ADV 500 건축 인턴십

건축 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

ARH 510 스튜디오 9: 도시 이론과 연구의 혼합사용

이 스튜디오 수업은 학생들의 최종 논문의 전주곡이며 2개 부분으로 구성되어 있습니다. 학생들은 선정된 부지, 프로그램 및 주제에 대한 연구 목적의 조사가 뒤따르는 혼합용도 도시 건물의 설계에서 인구분포와 도시 시스템을 분석합니다.

대학원 코스

ARH 529 이론에서 실천까지

학생들은 시각 및 내러티브 문서로 그들의 논문을 개발하며, 이 과정에서 연구, 소통 및 전문적 프레젠테이션을 강조합니다. 유명 설계자와 설계 회사들이 이론과 설계 가치를 어떻게 실제 건축물로 전환하는지를 학습하면서 주제 연구, 사례 연구 선례 및 현장의 그래픽 프레젠테이션과 프로그램 연구에 관한 문서를 작성합니다.

ARH 550 스튜디오 10: 최종 논문 프로젝트

이 최종 프로젝트는 해당 프로그램을 통하여 습득한 지식과 기술의 정점입니다. 학생들은 연구 주제를 구성하고 자신들의 논문을 프로그램과 현장에서 시험하는 구조물을 제안합니다. 프로젝트 요건에는 선례 분석과 논문쓰기가 포함됩니다.

ARH 601 공간 구성

이 과정에서 학생들은 건축 공간의 패턴과 구조에서의 조직 원리를 학습합니다. 일련의 집중적인 프로젝트를 통하여 학생들은 건축에서 조직, 구조 및 공간 시스템 간의 관계를 이해합니다.

ARH 602 대학원 디자인 기술 1: 구조물

이 과정을 통하여 학생들은 구조 시스템 및 요소의 기본을 이해하고 구조 형식에 미치는 그들의 영향을 이해합니다. 학생들은 시공 측면에서 목재와 강재 구조에서 사용되는 요소, 연결 및 시스템을 공부합니다.

ARH 604 건축 소재와 방법: 건물 상세 설계

벽체의 단면, 관련 입면도, 도면 및 핵심 상세 내용은 완성된 건물의 묘사에서 중요한 부분을 차지합니다. 이 과정은 벽체 단면의 탐구를 통하여 건축 설계의 기술적 측면에서 높은 수준의 능력을 개발하도록 준비해 줍니다.

ARH 605 대학원 디자인 기술 2: 환경 제어

이 과정은 에너지와 건물의 환경 간의 관계를 조사합니다. 기후, 건물 모양, 입주자의 편안함, 단열, 공기조절 시스템, 조명 시스템, 음향 및 빌딩 전체의 에너지 소비 간의 상호관련성을 이해함으로써 학생들은 현명한 설계 결정을 배웁니다.

ARH 606 건축문서와 법규

이 과정은 대표적 건물의 설계에 영향을 미치는 각종 법규를 개관합니다. 또한 이 과정은 학생들에게 건축 도면의 이해를 강조하면서 건축 문서를 작성하는데 필요한 기술을 가르치는 것이 목적입니다.

ARH 608 고급 설계 스튜디오 1 - 개념, 맥락 및 유형

이 과정은 법률과 환경적 요소는 물론 기후, 방위, 형태, 식생과 경관 등 부지의 사정과 물리적 특성을 조사합니다. 부지에 대한 분석과 이해를 통하여 학생들은 프로젝트의 프로그래밍과 환경적 요건에 대해 종합적으로 탐구합니다.

ARH 608A 고급 설계 스튜디오 1 - 개념, 맥락 및 유형

이 스튜디오 과정은 건축 설계에 영향을 미치는 부지의 물리적 특징, 환경 및 프로그램 요소 등의 개념, 맥락 및 형태를 조사합니다. 학생들은 프로그램과 부지를 분석하고 이해하여 초기 기본 설계에서 최종 물리적 표현까지 건축 개념을 종합적으로 탐구합니다.

ARH 609 중급 디자인 기술 1

이 프로젝트 기반의 과정에서 개념적 설계와 설계 개발 과정을 모든 건축 환경의 측면과 관련하여 탐구합니다. 도시 설계, 건축, 조경 설계, 내부 디자인 및 산업 디자인을 다룹니다.

ARH 609A 중급 디자인 스튜디오 1

이 스튜디오 과정은 건축 설계 개념의 구상과 관련하여 여러 설계 방법론을 조사합니다. 이 스튜디오는 도시 설계, 건축, 조경, 실내 설계 및 산업 디자인 등의 분야를 다루는 공간 현상과 건축 환경과 관련하여 형태적 설계 과정의 중심에 있습니다.

ARH 610 프로그래밍과 공간 계획

이 과정은 연구, 문제 확인, 옵션의 개발 및 분석 등을 포함하는 공간 프로그래밍과 계획 과정을 조사합니다. 모든 학생은 다른 학생들이 시뮬레이트하는 고객을 위한 건의 사항을 선택하고 다듬어 제시하고, 예비 예산과 비용 추산을 준비합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

ARH 614 건축 전문 관행

이 과정은 학생들에게 건축적 관행의 비즈니스를 소개합니다. 건축사 면허, 전문 건축 회사들의 설립과 운영 방법, 프로젝트 관리 방법, 약정과 계약, 수가와 보수, 윤리, 보험, 토지 사용 과정 및 컨설턴트와 시공사와의 관계를 이해하는 것을 강조합니다.

ARH 619 고급 설계 스튜디오 2 - 개념과 포괄성

이 과정에서 학생들은 중급 설계 스튜디오 1에서 습득한 기술을 여러 다른 종류의 프로젝트에 적용합니다. 학생들은 개념적 설계와 설계 개발 과정에 대한 자신들의 기술을 모든 건축 환경의 측면과 관련하여 계속 탐구합니다.

ARH 620 디지털 생성 형태론

이 과정에서 학생들은 3D 모델링 소프트웨어를 사용하여 건축 제안서의 시각화, 생성 및 설계에 필요한 필수적 기술과 소프트웨어에 대하여 배웁니다. 수업 시간의 지도, 그룹/개인 비평 및 선택된 독서를 통하여 학생들은 단순히 재현이 아니고 생성 능력이 있는 설계 도구로 컴퓨터를 사용하는 방법을 배웁니다.

ARH 620A 디지털 생성 형태론

이 과정에서 학생들은 3D 모델링 소프트웨어를 사용하여 건축 제안서의 시각화, 생성 및 설계에 필요한 필수적 기술과 소프트웨어에 대하여 배웁니다. 학생들은 디지털 재현에서 생성 능력이 있는 설계 도구로 컴퓨터를 사용하는 방향으로 진행합니다.

ARH 631 건축의 역사 2: 르네상스의 위상

이 과정은 유럽 르네상스의 부상을 둘러싼 상황과 유럽 르네상스의 다양한 지역적 표현들에 집중합니다. 이 시대에 발생한 예술 및 문학적 혁신과 더불어 형식적 발전과 기술적 발전을 탐구합니다.

ARH 635 현대 도시 이론

이 과정은 현대의 도시 이론과 사회, 문화 및 법적 틀을 검토합니다. 이 과정은 역사적 사례를 검토하고 도시를 다수의 도시 영역을 만드는 일련의 사건으로 연구하면서 도시의 조직을 탐구합니다.

ARH 640 건축의 역사 - 입문

이 과정은 고대부터 전근대시대, 즉 기원전 약 3000년부터 1890년까지 서구와 다른 지역에서 발달한 건축을 개관합니다. 건축물 세계의 진화에 영향을 미친 미묘한 문화적 및 사회적 환경을 비교 또는 비판적 접근법으로 다룹니다.

ARH 640A 건축의 역사 - 입문

이 과정은 고대부터 전근대시대, 즉 기원전 약 3000년부터 1890년까지 서구와 다른 지역에서 발달한 건축을 개관합니다. 이 과정의 내용은 건축물 세계에 영향을 미친 건축 설계의 문화적 진화를 이해하기 위한 중요한 배경을 제공합니다.

ARH 641 건축의 역사: 근대주의와 글로벌 영향

이 과정은 산업혁명 이후의 건축과 도시개발 이론의 발전에 집중합니다. 학생들은 문화 및 기술적 뿌리와 현대 설계에 미친 그들의 영향을 검토합니다. 이 과정은 또한 근대 건축 운동의 세계적 영향을 탐구합니다.

ARH 642 건축 이론

이 과정은 현대 건축 이론을 개관하며 건축 이론과 사회, 정치, 기술 및 과학적 사건과의 관계를 강조합니다. 이 과정은 비판적 사고를 배양하며 학생들에게 여러 다른 건축 사상 학파를 소개합니다. 이 과정은 이론, 현재의 건축 담론 및 글로벌 관행 간의 관련성에 대한 이론적 주제를 상술합니다.

ARH 642A 건축 이론

이 과정은 건축 설계와 관련하여 현대 건축 이론을 개관합니다. 이 과정은 비판적 사고를 배양하며 학생들에게 여러 다른 건축 사상 학파를 소개합니다. 이 과정은 몇가지 선택된 주제와 이론, 현재의 건축 담론 및 글로벌 관행 간의 관련성에 대하여 상술합니다.

ARH 650 디자인 스튜디오 입문 1

이 과정은 모든 건축 요소에서 발견되는 구성과 조직의 기본을 다룹니다. 이 과정은 또한 다양한 도면, 도표 및 간소화 모형 기법을 소개합니다. 학생들은 건축 설계 과정에서 사용하는 프로그램, 기하학, 구성과 서술문 간의 상호관계를 배웁니다.

ARH 650A 초급 디자인 스튜디오 1

이 스튜디오 과정은 학생들에게 건축 설계의 기본적 측면을 소개합니다. 학생들은 기본 건축 원리, 공간 현상, 프로그램 요건, 구성 및 지질조사의 상관관계를 포함, 건축 설계 과정에서 이루어지는 현명한 설계 관련 결정을 이해하게 됩니다.

ARH 651 설계 과정과 2D 매체

이 과정은 건축 설계 교육을 시작하기 위하여 필요한 2차원 매체 기술의 기본 지식을 제공합니다. 도면, 단면 및 입면에 대한 정통 규약을 다룹니다. 학생들은 2차원 매체에서 선 굵기와 종류, 치수 표시와 건축적 기호의 중요성을 배웁니다. 학생들은 2차원 표현을 3차원 공간에 적용하는 방법을 배웁니다.

ARH 651A 설계 과정과 2D 매체

이 과정은 기본적인 건축 설계 과정을 시작하기 위하여 필요한 2차원 표현 기술의 기본 지식을 제공합니다. 도면, 단면 및 입면에 대한 정통 규약을 다룹니다. 2차원 매체에서 선 굵기와 종류, 치수 표시와 건축적 기호를 다루면서 학생들은 2차원 표현을 3차원 공간에 적용하는 방법을 배웁니다.

ARH 652 건축 지질 조사

이 과정은 시공 기법, 이론 및 과학을 소개합니다. 이 과정은 광범한 전체 수준의 설계, 기술, 구조물 및 이론 간의 관계에 대한 이해를 보장합니다. 이 과정은 일반적 구조와 중요한 공간/형태, 조립 및 표면에 관련된 기본적인 건축 개념을 탐구합니다.

ARH 652A 건축 지질 조사

이 과정은 시공 기법, 이론 및 과학을 소개합니다. 이 과정은 광범한 전체 수준의 설계, 기술 간의 관계에 대한 이해를 보장합니다. 이 과정은 일반적 구조와 중요한 공간 조립 시스템에 관련된 대표적 건축 개념을 탐구합니다.

ARH 653 디자인 스튜디오 입문 2

이 과정은 공간 설계 기술의 개발을 강조합니다. 학생들은 시각/그래픽 사고에 대한 자신들의 능력을 기르고, 자신들의 공간 요소에 대한 어휘를 확장하고, 자신들의 설계에서 의미 개발을 계속합니다.

ARH 653A 초급 디자인 스튜디오 2

이 스튜디오 과정은 공간 설계 기술의 개발을 강조합니다. 학생들은 시각/그래픽 사고에 대한 자신들의 능력을 기르고, 자신들의 공간 규정 요소에 대한 어휘를 확장하고, 자신들의 설계에서 건축적 설명의 결론은 물론 현상적 및 철학적 측면의 개발을 계속합니다.

ARH 654 설계 과정과 3D 매체

이 과정은 3차원 매체와 물리적 모델 제작에 대한 기본 지식을 제공하고 건축 설계에 필요한 설계 과정의 기술을 배양합니다. 개념 모형, 학습 모형 및 마감 모형과 3차원 매체의 제시 기법을 소개합니다.

ARH 654A 설계 과정과 3D 매체

이 과정은 3차원 매체와 물리적 모델 제작에 대한 기본 지식을 제공하고 기본적인 건축 설계에 필요한 설계 과정의 기술도 다룹니다. 개념 모형, 학습 모형 및 마감 모형과 복수의 3차원 디지털 애플리케이션을 적용하는 3차원 매체의 고급 프레젠테이션 기법을 소개합니다.

ARH 657 설계 매체 - 원근법

이 과정은 현대 건축 설계 과정에서 필수적인 디지털 건축의 시각화에 대한 고급 지식을 제공합니다. 학생들은 추가 디지털 워크플로우와 기법의 개발을 통하여 이미 습득한 기본 및 중급 기술을 더 연마합니다.

ANM 658 컴퓨터 지원 제도와 모델링 입문

이 과정에서 학생들은 AutoCAD와 Revit를 사용한 기본 모델링 기술을 사용하여 기본적인 제도 기술을 개발합니다. 학생들은 기본적인 건축 기술적 기술을 배우고 간단한 도면과 렌더링을 만듭니다.

ARH 659 디지털 생성 조립도

이 과정은 건축 설계와 시공 과정과 관련하여 고급 건축 조립 방법을 탐구합니다. 학생들은 다수의 방법과 기술과 이들 방법의 건축 제작에 관련된 적용을 깊이 탐구합니다.

ARH 659A 디지털 생성 조립도

이 과정은 현대 건축 설계와 관련된 고급 건축 조립 방법과 최신 디지털 도구를 적용하는 시공 과정을 탐구합니다. 학생들은 다수의 고급 조립 방법과 기술을 깊이 탐구하여 이를 현대 건축 제작에 적용합니다.

ANM 690 논문 준비와 개발

이 과정은 87 및 63 단위의 M.Arch 석사 프로그램을 위한 최종 독자적 또는 지도 받는 논문의 준비 단계입니다. 학생들은 건축적 연구 분야를 확인합니다. 이 과정의 끝에 학생들은 다음 학기에 자신들의 최종 건축 프로젝트를 시작할 준비를 완료하게 됩니다.

ACT 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ARH 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

ACT 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ACT 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ADV 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 매주 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ADV 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다.

ARH 815 MA-ARH 논문

MA-ARH 논문 과정의 목표는 이 프로그램 전체를 통하여 탐구한 개별 학생의 건축 주제와 문제에 대한 개별적 탐구와 개별적 초점으로 알게 된 특정 건축 설계에 관한 개념을 개발할 수 있는 능력을 발휘하는 것입니다.

ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

ARH 903 현대 외국 건축 연구

이 외국 학습은 특정 지역 전체의 많은 현장 방문을 통하여 현대 건축 작품과 그 개념적 의미 및 최근 건축 관련 대화에서 차지하는 역할에 집중합니다. 토론, 안내된 견학, 버스 여행과 현장 강의를 통하여 이들 건축 사례에 대한 이해를 돕습니다.

ACT 990 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.





예술교육





제공 과정

예술교육 학위 과정은 포괄적이며 다방면에 유용한 교육을 제공하기 위하여 이론과 실제를 결합합니다.

학생들은, 예술교육의 원리, 역사 및 실제 적용을 탐구하며, 다양한 학생들을 위하여 수업 전략을 설계하고, 스튜디오의 실습 지도를 통하여 자신의 예술 및 디자인 능력의 깊이와 폭을 확대하며, 예술적 기법과 가르치는 기술을 강조하는 전문적인 포트폴리오를 갖추어 졸업하며, 번성하는 문화의 중심지인 샌프란시스코의 수많은 박물관, 예술 및 커뮤니티 센터, 학교 및 미술관에서 현장 학습, 인턴 및 실습 기회를 갖고, 예술교육 B.F.A 또는 M.A. 학위, 캘리포니아 주 예술교육 교사자격증 Art-K-12 및 M.A.T. in Art Education을 선택합니다.

예술교육 B.F.A. 및 M.A.

학생들은 가르침의 예술과 과학인 교수법에 대한 깊은 이해는 물론 그들 자신의 다양한 시각 예술 기술을 개발합니다. 석사 프로그램은 미술관, 커뮤니티 센터 및 사립학교에서 가르치거나 그들 자신의 예술교육 프로그램을 만들기를 원하는 학생들에게 권합니다. 캠퍼스 수강 학생들은 샌프란시스코 베이 지역 내에서 현장 학습에 참가합니다. (온라인 수강 학생들은 거주지 현지에서 현장 학습을 진행할 수 있음)

B.F.A 학위와 캘리포니아 주 교사자격증 Art-K-12

혼합 프로그램*

이 대학교 예술교육 BFA 과정의 학생들은 5학년 프로그램으로 캘리포니아 주 교사자격증 Art-K-12를 취득할 수 있습니다. 여기에는 자격증 과정에 한정된 수업으로 이루어지는 하나의 추가 학기(post BFA)와 베이 지역 공립학교에서 시행되는 한 학기의 교생실습이 포함됩니다.

예술대학의 Non Academy 학생들은 3학기 프로그램으로 캘리포니아 주 교사자격증 Art-K-12를 취득할 수 있습니다.

예술교육 석사 - M.A.T.*

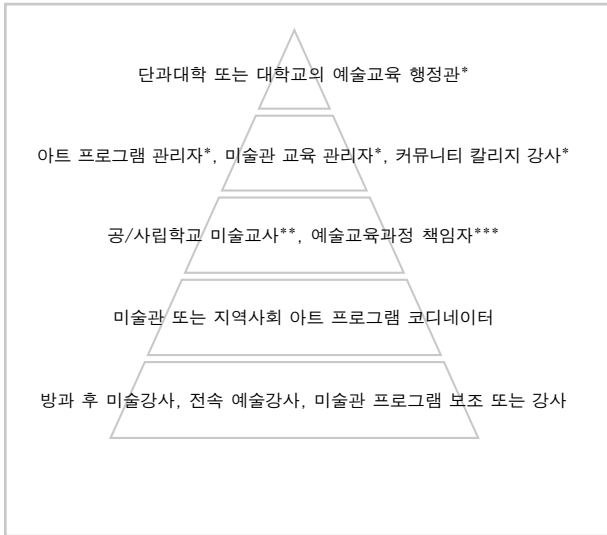
이 M.A.T. 프로그램은 4학기 과정이며 또는 예술교사 자격 프로그램을 완료한 후 추가로 한 학기를 제공합니다. 이 최종 학기는 해당 학생의 Capstone 논문 프로젝트에 집중합니다. 이 석사 학위는 공립학교에서 가르치기를 원하는 학생들에게 추천합니다.

* Academy of Art University 학생들은 학사학위 취득 및 CBEST and CSET/Art 시험을 통과한 후에 우리의 교사자격과정 및 M.A.T 과정에 지원할 수 없습니다.

이 두가지 프로그램의 학생들은 베이 지역 학교에서 교생실습을 합니다.



커리어 진로



*석사 또는 상위 학위 취득 후

**교사 자격 취득 후

***교사 자격 또는 석사학위 취득 후



학위 요건

예술교육 미술학사[BFA]

BFA 필수 단위

교수법 핵심 과정	21 단위
+ 아트 및 디자인 핵심	33 단위
+ 아트 및 디자인 포트폴리오	21 단위
+ 인문	45 단위
합계	120 단위

예술교육 BFA 학위 핵심 과정

ARE 110	예술교사를 위한 드로잉
ARE 205	발달심리학*
ARE 225	예술교육의 역사*
ARE 310	예술수업 교과과정 개발*
ARE 340	예술 강의 방법*
ARE 460	예술교육 상급반 세미나*
ARE 515	예술교육현장에 기술 통합하기
	*현장학습이 필요한 과정

BFA 아트 및 디자인 핵심 과정

FA 110	정물화 I
FA 145	나염
FA 220	수채화 1
FA 350	벽화 1
FA 423	추상화 1
FASCU 130	조각 1
FASCU 231	세라믹 조각 1
FND 112	인체 드로잉
FND 125	색채와 디자인
ILL 133	디지털 매체 1 사진과 이미징
JEM 238	제지/혼합매체
WNM 249	웹 디자인 1

BFA 예술교육 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.5 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:
 - 3 문서소통 과정
 - 3 예술역사 인식 과정
 - 1 비교 예술역사 과정
 - 1 미합중국 헌법 과정
 - 1 수량 해독 과정

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

일반 교육 필수 과목**문서 커뮤니케이션**

하나만 선택:

- LA 107 다국어 창작
- LA 108 예술 작문

하나만 선택:

- LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링
- LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

- LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장
- LA 280 관점 저널리즘

예술 역사 인식

- LA 120 15 세기 이전 예술역사
- LA 121 19 세기 이전 예술역사
- LA 222 20 세기 예술

비교예술역사

- LA 127 세계 예술의 주제들

수량 해독

하나만 선택:

- LA 124 예술가를 위한 물리학
- LA 146 자동차 해부
- LA 200 컴퓨터 프로그래밍 입문
- LA 233 건강, 영양 및 생리에 대한 인기 주제들
- LA 254 인간중심 디자인
- LA 255 대학 수학
- LA 271 대학 기하 및 대수
- LA 286 전산수학(Discrete Mathematics)
- LA 288 벡터, 행렬, 변환
- LA 293 미적분 입문
- LA 296 응용물리학

미합중국 헌법

- LA 270 미국역사

예술교사 자격 - 트랙 I

필수 단위

전공	21 단위
합계	21 단위

예술교사 자격 - 트랙 I 전공 과정

ARE 610	다양한 사회의 청중 가르치기
ARE 611	특수한 요구가 있는 청중 가르치기
ARE 621	수업과 학업능력 평가
ARE 641	학생지도 세마나 (4 단위)
ARE 645	평가준비와 전문적 포트폴리오 (2 단위)
ARE 901	공립학급 학생지도 (6 단위)

ATC 학위 요건

- GPA 최소 누적 3.0
- 모든 21 단위에서 최소 C 학점 이상

ATC - 트랙 I 입문 필수 과정*

- 다음 과정 B-학점 이상으로 이수:
 - ARE 205 발달심리학
 - ARE 225 예술교육의 역사
 - ARE 310 예술수업 교과과정 개발
 - ARE 460 예술교육 상급 세미나
 - ARE 515 예술교육현장에 기술 통합하기
- 학사 학위 이상에서 GPA 최소 누적 2.5
- CBEST 시험 통과
- CSET/Art 시험 통과
- TB 건강증명서
- DOJ & FBI 신원조사
- CPR & 응급구조자격증
- 이력서
- 3개의 추천서

*자세한 일반 대학원 입학 요건은 Admissions Requirements (입학요건)에서 보십시오.

예술교사 자격 - 트랙 II

필수 단위

전공	33 단위
합계	33 단위

예술교사 자격 - 트랙 II 전공 과정

ARE 600	발달심리학
ARE 601	예술교육의 역사
ARE 610	다양한 사회의 청중 가르치기
ARE 611	특수한 요구가 있는 청중 가르치기
ARE 615	예술교육현장에 기술 통합하기
ARE 620	예술교육현장의 교과과정 개발과 분석
ARE 621	수업과 학업능력 평가
ARE 641	학생지도 세미나 (4 단위)
ARE 645	평가준비와 전문적 포트폴리오 (2 단위)
ARE 901	공립학급 학생지도 (6 단위)

ATC 학위 요건

- GPA 최소 누적 3.0
- 모든 필수 33 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

ATC - 트랙 II 입학 요건*

- 학사 학위 이상에서 GPA 최소 누적 2.5
- CBEST 시험 통과
- CSET/Art 시험 통과
- TB 건강증명서
- DOJ & FBI 신원조회
- CPR 및 응급처치 워크샵 증명
- 이력서
- 3개의 추천서

*자세한 일반 대학원 입학 요건은 Admissions Requirements (입학요건)에서 보십시오.

예술교육 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	24 단위
+ 지도 학습	6 학점
+ 대학원 인문	6 학점
+ 선택*	3 단위
합계	39 단위

*학과장 승인시

예술교육 MA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 39 소요 과목에서 C 학점 이상

예술교육 MA 학위 필수 전공 과정

ARE 600	발달심리학
ARE 601	예술교육의 역사
ARE 612	통합 학급에서 언어와 특수 요구 다루기
ARE 615	예술교육현장에 기술 통합하기
ARE 625	교과과정 설계와 기획
ARE 626	혁신적 수업 설계와 실제
ARE 630	미술관 이해력: 미술관에서 가르치기 학습
ARE 640	인턴배치와 동시수업 회의

예술교육 MA 학위 대학원 필수 인문 과정

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 601 르네상스 예술의 세계와 그 고전주의적 기원

다른 문화 이해

GLA 606 국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화

스튜디오 중점 예술교육 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	24 단위
+ 아트 및 디자인 핵심	24 단위
+ 지도 학습	6 학점
+ 대학원 인문	6 학점
+ 선택*	3 단위
합계	63 단위

*학과장 승인시

예술교육 MA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

예술교육 MA 학위 필수 전공 과정

ARE 600	발달심리학
ARE 601	예술교육의 역사
ARE 612	통합 학급에서 언어와 특수 요구 다루기
ARE 615	예술교육현장에 기술 통합하기
ARE 625	교과과정 설계와 기획
ARE 626	혁신적 수업 설계와 실제
ARE 630	미술관 이해력: 미술관에서 가르치기 학습
ARE 640	인턴배치와 동시수업 회의
FA 600	인물 스튜디오
FA 601	소묘
FA 609	회화
FA 613	모노타이프와 블록판 인쇄
또는 FA 612	나염
또는 FA 610	에칭
FA 631	제책술
FASCU 620	인체 모델링
GR 616	아이디어의 시각화
PH 600	디지털 사진의 개념과 기법
또는 WNM 622	디지털 캡처

예술교육 MA 학위 대학원 필수 인문 과정

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 601 르네상스 예술의 세계와 그 고전주의적 기원

다른 문화 이해

GLA 606 국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화

예술교육 MAT 학위 - 트랙 I

MAT 예술교육 학위 요건

전공	21 단위
+ 스튜디오 아트 핵심	3 단위
+ 지도 학습	6 단위
합계	30 학점

예술교육 MAT 학위 - 트랙 I 전공 과정

ARE 610	다양한 사회의 청중 가르치기
ARE 611	특수한 요구가 있는 청중 가르치기
ARE 621	수업과 학업능력 평가
ARE 641	학생지도 세미나 (4 단위)
ARE 645	평가준비와 전문적 포트폴리오 (2 단위)
ARE 901	공립학급 학생지도 (6 단위)
FA 601	드로잉
또는 FA 609	회화

예술교육 MAT 학위 요건 - 트랙 I

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 3.0
- 모든 필수 30 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

MAT 학위 트랙 I 입학 필수 요건*

- 다음 과정 B 학점 이상으로 이수
 - ARE 205 발달심리학
 - ARE 225 예술교육의 역사
 - ARE 310 예술수업 교과과정 개발
 - ARE 460 예술교육 상급반 세미나
 - ARE 515 예술교육에 기술 통합하기
- 학사 학위 이상에서 GPA 최소 2.5
- CBEST 시험 통과
- CSET/Art 시험 통과
- TB 건강증명서
- DOJ & FBI 신원조회
- CPR 및 응급처치 워크샵 증명
- 이력서
- 3개의 추천서

*자세한 일반 대학원 입학 요건은 *Admissions Requirements (입학요건)*에서 보십시오.

예술교육 MAT 학위 - 트랙 II

MAT 예술교육 학위 요건

전공	33 단위
+ 스튜디오 아트	3 단위
+ 지도 학습	6 단위
합계	42 학점

예술교육 MAT 학위 - 트랙 II 전공 과정

ARE 600	발달심리학
ARE 601	예술교육의 역사
ARE 610	다양한 사회의 청중 가르치기
ARE 611	특수한 요구를 가진 청중 가르치기
ARE 615	예술교육현장에 기술 통합하기
ARE 620	예술교육현장에서의 교과과정 개발과 분석
ARE 621	수업과 학업능력 평가
ARE 641	학생지도 세미나 (4 단위)
ARE 645	평가준비와 전문적 포트폴리오 (2 단위)
ARE 901	공립학급 학생지도 (6 단위)
FA 601	드로잉
또는 FA 609	회화

예술교육 MAT 학위 요건 - 트랙 II

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 3.0
- 모든 필수 42 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

MAT 학위 트랙 II - 입학 필수 요건*

- 학사 학위 이상에서 GPA 최소 2.5
- CBEST 시험 통과
- CSET/Art 시험 통과
- TB 건강증명서
- DOJ & FBI 신원조회
- CPR 및 응급처치 워크샵 증명
- 이력서
- 3개의 추천서

*자세한 일반 대학원 입학 요건은 Admissions Requirements (입학요건) 에서 보십시오.

학부 과정 코스

ARE 110 예술교사를 위한 드로잉

이 과정은 명암기법을 적용하여 고전주의적인 드로잉 원리를 소개합니다. 학생들은 학습과정에 더 적극적으로 참여하고 각종 교수법을 반영하기 위하여 비평에 참가할 뿐만 아니라 형태, 가치 및 공간을 관찰하는 안목을 훈련하기 위하여 목탄 매체로 여러 주제를 그립니다.

ARE 205 발달심리학

학생들은 인간의 발달에 미치는 시각 예술의 역할은 물론 유아기부터 사춘기에 이르기까지 인지, 사회성, 정서 및 신체의 발달에 대한 현재의 이론과 연구를 검토합니다. 이 과정은 현장학습이 필수입니다. 학생들은 예술수업, 미술관 및 지역사회 환경을 관찰하기 위하여 현장을 방문합니다.

ARE 225 예술교육의 역사

학생들은 음향 예술교육 프로그램을 실시하기 위하여 예술교육 이론, 실제와 어려움을 검토합니다. 학생들은 체계화된 현장 경험을 통하여 예술교육에 대한 여러 접근법을 검토합니다. 이 과정은 현장학습이 필수입니다. 학생들은 예술수업, 미술관 및 지역사회 환경을 관찰하고 사례를 연구하기 위하여 현장을 방문합니다.

ARE 310 예술수업 교과과정 개발

학생들은 표준화된 그리고 발달면에서 적절한 예술 지도 방법을 어떻게 강의실, 미술관 및 지역사회환경에 적용할지를 배웁니다. 이것은 학기 중간 리뷰이며, 학생들은 프로젝트, 수업 및 일지 내용을 하나의 '아트와 프로세스' 포트폴리오 속에 정리합니다.

ARE 340 예술 강의 방법

학생들은 토론과 예술 실습을 통하여 다양한 교육 환경에서 발달면에서 다양한 요구가 있는 학생들을 포용하기 위해 적절한 전략을 배웁니다. 이 과정은 현장학습이 필수입니다. 학생들은 예술수업, 미술관 및 지역사회 환경에서 적절한 토론을 유도하는 관찰과 적절한 토론을 이끄는 실습을 하기 위하여 현장을 방문합니다.

ARE 460 예술교육 상급반 세미나

학생들은 자신들의 예술교육에 대한 결의를 강화하기 위하여 현장 관찰, 인터뷰 및 특수 프로젝트를 통하여 이전의 학습을 검토하고 확장합니다. 이 과정은 현장학습이 필수입니다. 학생들은 현장학습 과제를 완료하기 위하여 현장을 방문합니다. 학생들은 최종 리뷰를 위하여 '아트와 프로젝트' 포트폴리오를 완성합니다.

ARE 515 예술교육현장에 기술 통합하기

학생들은 예술교육 환경에서 21세기 학습자를 위한 교과과정의 기술뿐만 아니라 교과과정에 적용할 수 있는 복수의 기술군을 탐구합니다. 이 과정은 또한 인터넷과 정보통신 매체의 법적, 윤리적 및 도덕적 사용을 다룹니다. 이 과정은 ARE 615로도 제공되며 캘리포니아 예술교육 자격증 요건을 충족합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

대학원 코스

ARE 600 발달심리학

학생들은 유아기에서 사춘기가 될 때까지 인지, 사회성, 정서 및 신체의 발달에 대한 현재의 이론과 연구를 검토하며 인간의 발달에 미치는 시각 예술의 역할을 탐구합니다. 이 과정은 현장학습과 연구 프로젝트가 필수입니다. 학생들은 예술수업, 미술관 및 지역사회 환경을 관찰하기 위하여 현장을 방문합니다.

ARE 601 예술교육의 역사

학생들은 고급 독서와 체계화된 현장 경험을 통하여 음향 예술교육 프로그램을 실시하기 위하여 예술교육 이론, 실제와 어려움을 검토합니다. 학생들은 예술수업, 미술관 및 지역사회 환경을 깊이 있게 관찰하고 사례를 연구하기 위하여 현장을 방문합니다.

ARE 610 다양한 사회의 청중 가르치기

학생들은 예술 수업, 미술관 및 지역사회 환경에서 영어 학습자들의 언어, 문화, 사회 및 교육적 요구에 대하여 배웁니다. 학생들은 현장학습 과제를 통하여 그들이 미래에 가르칠 학생들의 요구를 충족하기 위한 전략을 관찰, 학습 및 연습합니다. 학생들은 자신들의 현장학습 장소를 찾아야 합니다.

ARE 611 특수한 요구를 가진 청중 가르치기

학생들은 예술 수업, 미술관 및 지역사회 환경에서 특수요구를 가진 혹은 진도가 빠른 학습자들의 물리적, 사회적 및 교육적 요구에 대하여 배웁니다. 학생들은 현장학습 과제를 통하여 현장에서 실제 예술수업을 관찰, 학습 및 제공합니다. 학생들은 자신들의 현장학습 장소를 찾아야 합니다.

ARE 612 통합 학급에서 언어와 특수 요구 다루기

이 과정은 다양한 문화의 학생들, 특수 요구가 있는 학생들, 영어 학습자 및 영재 학생들의 요구를 충족하기 위한 전략을 학생들에게 준비하게 합니다. 학생들은 또한 이들 전략을 현장학습 중에 관찰하고 적용할 기회를 갖게 됩니다. 학생들은 자신들의 현장학습 장소를 찾아야 합니다.

ARE 615 예술교육현장에 기술 통합하기

학생들은 예술교육 환경에서 21세기 학습자를 위한 교과과정의 기술뿐만 아니라 교과과정에 적용할 수 있는 복수의 기술군을 탐구합니다. 이 과정은 또한 인터넷과 정보통신 매체의 법적, 윤리적 및 도덕적 사용을 다룹니다.

ARE 620 예술교육 교과과정 개발과 분석

학생들은 효과적인 교과과정 단위, 예술이 통합된 수업계획, 비평 전략 및 협동 연습의 개발에 대하여 배웁니다. 학생들은 다양한 학습자들을 위한 자극이 되는 예술교육 환경을 조성하고 관리하는 방법을 배웁니다. 학생들은 학기 중간 리뷰의 일부로 특정 범주를 기준으로 '아트와 프로세스' 포트폴리오를 구성하고 발표합니다.

ARE 621 수업과 학업능력 평가

다양한 예술수업 환경에서의 표준화된 수업을 위해 교수법, 평가전략, 그리고 읽기, 말하기 및 쓰기 등에 적용하는 법을 배웁니다. 이 과정은 독해력 및 비판적 사고는 물론 언어습득 이론의 기본과 기본적 언어학 개념을 다룹니다.

ARE 625 교과과정 설계와 기획

학생들은 효과적이며 종합적인 교과과정을 개발하고 그들이 장래에 가르칠 때 사용할 수업 내용을 작성하는 것을 배웁니다. 이 과정은 예술교육 환경의 설정과 관리와 같은 예술교육의 경험에 영향을 미치는 주제들을 검토합니다.

ARE 626 혁신적 수업 설계와 실제

학생들은 이 과정에서 혁신적인 예술 수업을 개발하고 교육에 대한 관점과 철학을 확장하며 Capstone Project 과정에서 추가로 개발하고 적용할 예술 프로그램에 대한 오리지널 아이디어를 설계합니다.

ARE 630 미술관 이해력: 미술관에서 가르치기 학습

학생들은 다양한 요구와 관심사를 가진 청중에 대한 봉사와 물리적 장소와 소장품을 초월하여 청중에 대한 봉사에 영향을 미치는 문제와 정책을 포함, 미술관에서 제공하는 예술교육에 관련된 역사, 실제와 프로그램 개발의 문제에 대하여 배웁니다. 현장학습이 필수이며 학생들은 적합한 현장을 스스로 발견해야 합니다.

ARE 631 지역사회에서 예술 가르치기

학생들은 지역사회의 단체와 비전통적 수업 환경에서 예술을 가르치기 위한 전략에 집중합니다. 다양한 요구를 가진 청중에 봉사하기 위하여 적절한 철학 및 프로그램 접근법에 집중합니다. 현장학습이 필수이며 학생들은 적합한 현장을 스스로 발견해야 합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ARE 640 인턴배치와 동시수업 회의

학생들은 승인된 예술교육 환경 속에서 지도 받는 위치에서 전문적 수준의 예술교육 실습을 경험합니다. 학생들은 해당 근무처에서 주당 최소 10시간을 보내고, 경험한 내용에 대하여 토론하기 위하여 5회의 교실 회의에 참가하고, 보고서를 매주 제출하며, 이를 교실에서 발표해야 합니다.

ARE 641 학생지도 세미나

2일간의 기초 워크숍으로 공립학교 교실에 배치되기 전에 이수해야 합니다. 예외적이고 특별한 교육환경인 외국인 영어학습(ELL)에서 관찰과 감독 하의 수업을 경험합니다. 이러한 현장 경험에는 관찰, 지도 받는 관찰, 협력적인 기획, 합동 수업, 개인지도 및 소그룹 토론이 포함됩니다.

ARE 645 평가준비와 전문적 포트폴리오

이 최종 리뷰의 목적은 가르칠 준비는 물론 주제를 폭과 깊이 양쪽에서 제대로 익혔음을 보여주는 것입니다. 학생들은 다양한 교실에서 성공적인 수업을 경험하도록 하는 교수법의 이해는 물론 다양한 매체로 예술가로서 중요한 개인의 발전을 보여주는 자신들의 전문적인 포트폴리오를 위한 작업을 선택합니다.

ARE 650 최종 논문 프로젝트 준비와 발표

이 과정은 학생들이 최종 논문 프로젝트의 잔여 부분을 완성하는 2학기의 논문개발 과정(ARE 635 & ARE 650)의 두번째 과정입니다. 학생들은 자신들의 최종 논문 프로젝트와 최종 리뷰를 제출하여 MA ARE 프로그램 학습의 결과를 충족하는 고급 기술을 발휘하게 됩니다.

ARH 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

ACT 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ADV 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나며 매주 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ACT 810 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ADV 820 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나며 매주 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ARE 835 Capstone Project - 기획과 개발

이 과정은 2개의 연결된 과정 중 첫번째입니다. 학생들은 이 그룹지도 학습에서 예술교육대학의 핵심 교과과정에서 습득한 지식을 기반으로 기량을 통합하고 확대하는 오리지널 예술교육 프로그램을 개발합니다.

ARE 850 Capstone Project - 프로그램 문서화

이것은 석사 과정 학생들의 캡스톤 프로젝트를 위한 2개 연결된 과정 중 두번째입니다. 이 그룹지도학습 과정에서 학생들은 ARE 835 캡스톤 과정에서 개발한 자신들의 오리지널 예술 프로그램의 실시와 문서화에 집중합니다.

ARE 901 공립학급 학생지도

이 과정은 학생지도 세미나의 온라인 부분입니다. 이 과정은 20 내지 30 시간의 학생지도의 일상적 어려움을 다루는 과정에서 학생들에게 지원시스템을 제공합니다.





미술사





제공 과정

Academy of Art University의 미술사 프로그램은 학술적 연구와 실습을 세계에서 가장 큰 규모의 스튜디오 아트와 디자인 프로그램 중 하나와 결합하여 독특한 경험을 제공합니다. 이 종합적인 프로그램의 전반에 걸쳐서 학생들은 문화적 지평에 오래도록 남을 공헌을 할 수 있는 예술의 힘을 발견합니다.

본교는 과거의 예술 전통을 기리고 새로 부상하는 예술가와 학자들에게 이 문화 연속체에 참가하도록 격려합니다. 본교에서 미술사 학위 과정을 이수하는 학생들은 미술사에 대한 깊은 지식을 습득하면서 자신들의 스튜디오 활동을 발전시킬 기회를 갖습니다. 스튜디오 수업이 이 전공의 교과과정의 약 반을 차지하며, 학생들은 상급반에서 논문을 쓸 뿐 아니라 전문화된 미술 분야의 작품 포트폴리오를 제작합니다.



커리어 진로

대학 및 대학교 수준의 미술사 강사*

박물관 큐레이터*, 미술관, 공공미술, 법인
및 개인 소장품 큐레이터 또는 보조
큐레이터, 미술관 프로그램 보조

공사립 학교 교사**
유물 보존전문가 미술 경매사,
평가사 기록(문서) 보존사

독립 학자, 연구자, 작가, 컨설턴트

*석사 또는 상위 학위 취득 후

**교사 자격 취득 후



학위 요건

미술사 전공 미술학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	27 단위
전공*	9 단위
+ 전공선택	9 단위
+ 스튜디오	33 단위
+ 인문**	36 단위
+ 선택	6 단위
합계	120단위

*고급 미술사 학습

**미술사 이외의 일반 교양 과목

미술사 BFA 학위 요건

• 모든 핵심, 전공 과목, 스튜디오 학습, LA 107 다국어 창작, 108 예술 작문 및 LA 202 영작문 과정에서 최소 C- 이상 창의적 설득과 주장

• GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목 이수할 것:

해설문 작성 과정	2
유럽 언어 과정	4
서양문명 과정	1
수량 해독 과정	1
구직 커뮤니케이션 및 관행 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정의 필수 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 수강이 필요합니다.

BFA 아트 및 디자인 핵심 과정

AHS 116	예술과 디자인 감상
LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
AHS 222	미술사 전공을 위한 20세기 예술
AHS 466	미술사 상급반 논문
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 307	미학의 역사
LA 327	고전 세계의 예술
LA 333	중세 시대의 예술

미술사 고급 미술사 과정

3개를 선택:

LA 420	이태리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이태리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 연구

필수 일반 교육 과목

해설문 작성

- LA 108 예술 작문
LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

유럽 언어

언어 당 4개 과정 선택:

- LA 260 불어 1: 기본 문법과 말하기
LA 262 불어 2: 불어 회화
LA 267 이탈리아어 1: 기본 문법과 말하기
LA 268 스페인어 1: 기본 문법과 말하기
LA 269 이탈리아어 2: 이탈리아어 회화
LA 273 스페인어 2: 스페인어 회화
LA 294 독일어 1: 기본 문법과 말하기
LA 295 독일어 2: 독일어 회화
LA 392 불어 3: 불어 회화
LA 393 스페인어 3: 읽기와 쓰기
LA 395 독일어 3: 읽기와 쓰기
LA 397 이탈리아어 3: 읽기와 쓰기
LA 492 불어 4: 능통
LA 493 스페인어 4: 능통
LA 495 독일어 4: 능통
LA 497 이탈리아어 4: 능통

서양 문명

- LA 171 서양 문명

수량 해독

하나만 선택:

- LA 124 예술 물리학
LA 146 자동차 해부
LA 200 컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233 건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254 인간중심 디자인
LA 255 대학 수학
LA 271 대학 기하 및 대수
LA 286 전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288 벡터, 행렬, 변환
LA 293 미적분 입문
LA 296 응용 물리학

구직 커뮤니케이션과 관행

- LA 291 디자인 직업

문화 아이디어와 영향

- LA 127 세계 예술의 주제*
*핵심 필수 과정

스튜디오 기초

- AHS 114 전통 예술 재료, 도구 및 기법
ARE 110 예술교사를 위한 드로잉
FND 112 인체 드로잉
FND 125 색채와 디자인
FND 131 인체 모델링

스튜디오 초점

6개 선택:

- FA 110 정물화 1
FND 121 중급 인체 드로잉
FA 142 석판인쇄 1
FA 143 나염 1
FA 144 에칭 1/음각
FA 145 인쇄제판
FA 211 회화 입문: 인체
FA 213 해부 입문
FA 222 표정이 풍부한 머리
FA 224 구성과 회화
FA 227 머리와 손 회화
FA 241 제책술 1
FA 242 석판인쇄 2: 색채
FA 243 나염 2
FA 244 엠틡 2
FA 255 활판인쇄
FA 325 혼합매체 드로잉과 회화 1
FA 341 제책술 2
FA 344 모노타입 1
FA 345 고급 인쇄제판 프로젝트 1
FA 347 릴리프 페인팅 1
FA 348 종이 조각
FA 355 활판인쇄 2
FASCU 130 조각 1
FASCU 180 고전 인체 모델링과 조각
FASCU 231 세라믹 조각 1
FASCU 233 주형술과 주물(캐스팅)
FASCU 234 머리와 인체 조각
FASCU 235 금속조립과 용접
FASCU 270 에코르세
FND 116 투시도
ILL 120 의복 입은 인체 드로잉 1
ILL 220 의복 입은 인체 드로잉 2

미술사 석사 [MA]

MA 소요 단위

전공	27 단위
+ 합계	3 단위
+ 스튜디오	6 단위
합계	36 단위

미술사 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상
- 다음 중 하나의 언어 읽기 능통:
불어, 독어, 이탈리아어 또는 스페인어*

*주의: 학생들은 졸업 전에 최소 하나의 유럽 언어의 읽기에 능통함을 증명해야 함. 유럽 언어 수업은 석사 학위 취득에 적용되지 않음.

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정의 필수 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 수강이 필요합니다.

미술사 MA 학위 필수 전공 과정

AHS 600	미술사 방법론과 학설
GLA 601	르네상스 예술의 세계와 그 고전주의적 기원
GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화

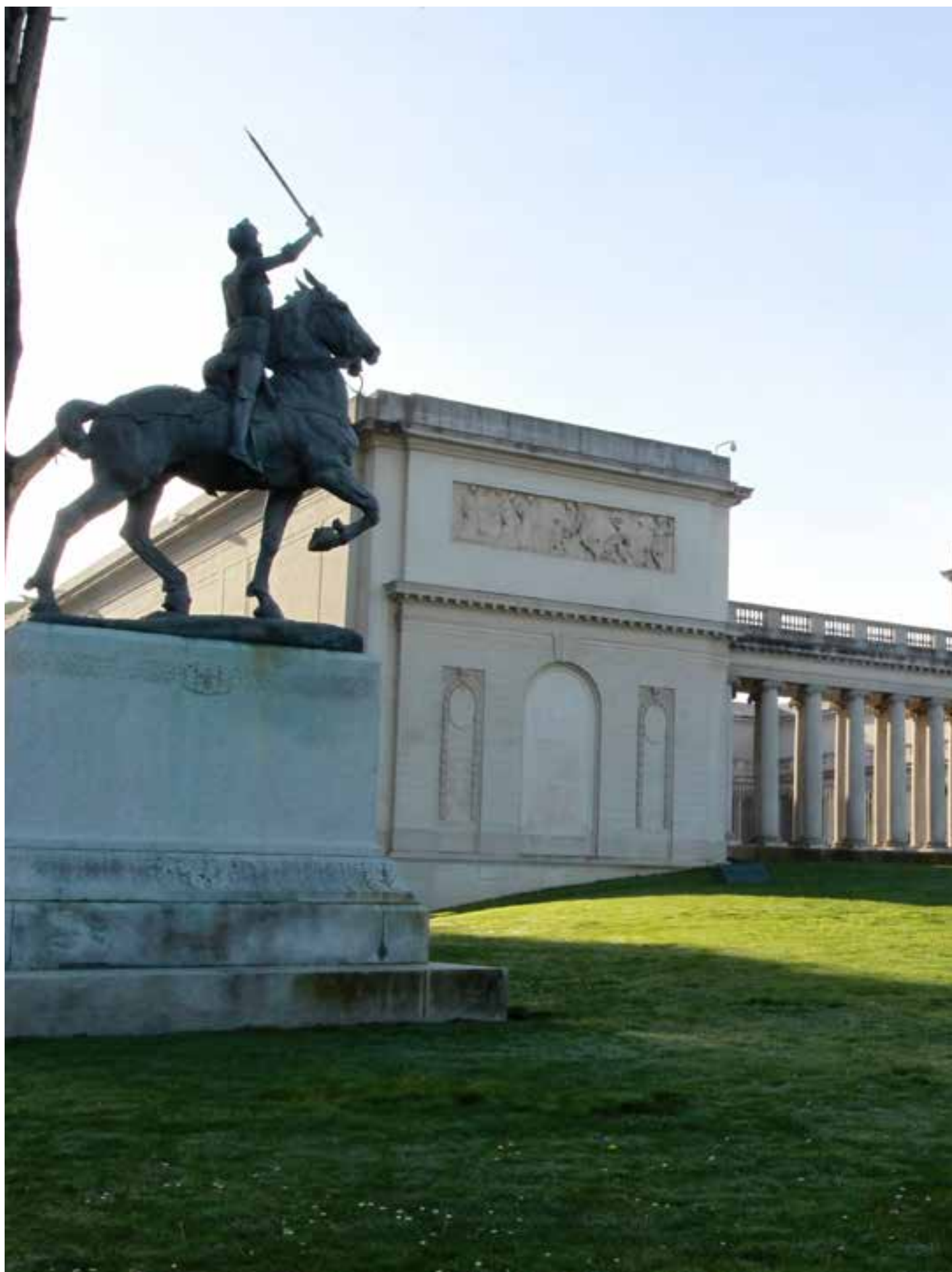
5개 선택:

AHS 610	고대 회화 예술: 서양 문명의 기초
FA 613	중세 예술: 카롤링거에서 고딕까지
LA 620	이탈리 르네상스 예술
LA 621	북부 르네상스 예술
LA 622	이탈리 바로크 예술
AHS 623	네덜란드 황금기 예술
AHS 633	18/19세기 유럽 예술
AHS 634	다다이즘과 초현실주의
LA 661	현대 세계의 예술가
AHS 665	기호의 역사와 연구: 기호학과 시각 예술
ACT 695	협업 프로젝트
ACT 800	지도 학습
ACT 801	그룹 지도 학습
ARH 631	건축의 역사 2: 르네상스의 영향
ARH 635	현대 도시 이론
ARH 641	건축의 역사: 근대주의와 세계적 영향
GLA 607	계몽주의 시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

스튜디오 과정

2개 선택:

FA 600	인물 스튜디오
FA 601	소묘(드로잉)
FA 609	회화
FA 610	에칭
FA 630	색채 이론
FA 631	제책술
FASCU 620	인체 모델링



학부 과정 코스

AHS 114 전통 예술 재료, 도구 및 기법

이 과정은 드로잉, 회화 및 조각 등 2차원 및 3차원 매체의 영역에서 예술가들이 사용하는 재료, 도구 및 기법을 탐구합니다. 스튜디오 실습, 이론 탐구 및 연구 보고서의 제출을 통하여 예술과 창작 과정을 이해하게 됩니다.

AHS 116 예술과 디자인 감상

이 과정은 학생들에게 시각적 분석을 통하여 예술과 디자인의 기본적인 원리를 소개합니다. 교과과정은 회화, 조각 및 그래픽 아트 전공 학생들에게 2차원 및 3차원 예술의 역사적 및 문화적 감상에 참가할 수 있는 맥락을 제공합니다.

AHS 120 15세기 이전 예술사

이 수업은 선사시대에서부터 고딕 및 초기 르네상스 시대에 이르는 서양 문명의 주요 시대별 예술 스타일을 검토합니다. 예술의 목적을 검토하면서 각종 매체의 예술 언어를 학생들에게 소개합니다. 이 과정을 온라인으로 수강하는 학생들은 승인된 시험 시설에서 감독 하에 시험을 치러야 할 수도 있습니다. 장애와 관련하여 특수 시험 시설이 필요한 학생은 학과 사무처에 연락해야 합니다.

AHS 121 19세기 이전 예술사

이 수업은 전성기 르네상스 시대부터 19세기까지 서양 문명의 주요 시대별 예술 스타일을 검토합니다. 예술의 목적을 검토하면서 각종 매체의 예술 언어를 학생들에게 소개합니다. 이 과정을 온라인으로 수강하는 학생들은 승인된 시험 시설에서 감독 하에 시험을 치러야 할 수 있습니다. 장애와 관련하여 특수 시험 시설이 필요한 학생은 학과 사무처에 연락해야 합니다.

AHS 222 미술사 전공을 위한 20세기 예술

이 수업은 후기인상파, 표현주의, 포비즘, 아르 누보, 큐비즘, 미래주의, 다다이즘, 초현실주의, 추상 표현주의, 미니멀리즘, 팝 아트, 행위 예술, 그래피티와 포스트 모더니즘 등 19세기 말부터 현재에 이르는 주요 서양 미술의 운동을 비평적으로 학습합니다.

AHS 466 미술사 상급반 논문

이 과정은 상급반 학생들이 졸업 포트폴리오와 논문을 작성하고 개선하는 것을 돕습니다. 학생들은 기존 작품과 자신들의 논문 초안의 개별적 발표를 통하여 일관성 있는 작품들과 미술사에 대한 독립적인 리서치에 집중합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

대학원 코스

AHS 600 미술사 방법론과 학설

이 과정은 현재의 관행, 해석 방법론, 비평 이론, 해당 분야의 논쟁 및 학제간 대화의 역사적 발전을 강조하면서 미술사 방법론과 역사학을 소개합니다. 학생들은 후기 르네상스에서 현재에 이르는 미술사의 문제들에 대한 정의와 접근방법을 고려합니다.

AHS 610 고대 회랍 예술: 서양 문명의 기초

이 과정은 고대 회랍 문명의 기초를 이룬 예술, 고고학, 건축 및 이념과 고대 회랍 문명이 서양 문명에 미친 영향을 탐구합니다. 학생들은 그런 문화가 어떻게 현재의 가치와 예술에 뿌리 내린 기본적인 현상이 되었는지에 대하여 비판적으로 평가하는 연구논문을 작성하여 제출합니다.

AHS 612 이집트 예술과 고고학 - 클레이오파트라 VII의 죽음까지

이 과정은 고대에서 클레이오파트라 VII의 죽음까지 이집트의 예술과 고고학을 탐구합니다. 학생들은 1, 2차적인 원자료의 학습을 통하여 에집트의 예술과 그것이 서구에 미친 영향을 비판적으로 분석하고 이 지식을 문헌 자료를 통하여 평가하고 적용합니다.

AHS 613 중세 예술: 카롤링거에서 고딕까지

이 세미나는 13세기에 프랑스가 중요한 왕국으로 부상한 것을 반영하는 고딕 스타일을 강조하면서 카롤링거에서 고딕 시대까지 예술과 건축의 발전을 추적합니다. 아울러, 고대 기독교 시대, 비잔틴 및 이슬람의 대표적 예술과 건축 작품을 분석하여 중세에 지중해 지역에서 있었던 문화 간의 교류를 복원하는 것을 돕게 될 것입니다. 학생들은 교재, 할당된 독서 및 수업 중에 토론한 주제를 보여주는 발표, 수업 중 토론 및 연구 리포트를 통하여 그들의 지식을 적용합니다.

AHS 620 이탈리아 르네상스 예술

이 과정은 이탈리아에서 1300년에서 1600년까지 회화, 조각 및 건축의 제작에 관련된 주요 예술가, 예술작품 및 역사적 맥락을 연구합니다. 학생들은 1, 2차 자료의 학습을 통하여 예술작품을 비평적으로 평가하고 이 지식을 논문과 수업 중 발표를 통하여 적용합니다.

AHS 621 북부 르네상스 예술

이 과정은 1300년에서 1600년까지 네덜란드, 플란더스, 프랑스, 독일 및 영국을 포함한 북유럽의 조각, 회화 및 건축을 토론합니다. 학생들은 1, 2차 자료 이외에도 예술을 실질적으로 분석합니다. 학생들의 연구는 학술적 논문과 발표로 끝납니다.

AHS 622 이태리 바로크 예술

이 과정은 1600년부터 1700년까지 이태리 예술과 건축 작품을 평가합니다. 학생들은 논문과 발표로 끝나는 바로크 예술의 학습에 중대한 영향을 미치는 1, 2차 자료의 독서를 분석하여 그 맥락에서 예술 작품을 평가합니다.

AHS 623 네덜란드 황금기 예술

이 과정은 17세기 네덜란드 공화국과 그 주변의 예술을 검토합니다. 렘브란트, 루벤스, 반다이크, 베르미어, 할스, 도우 및 레이스터 등을 공부합니다. 학생들은 최종적으로 논문과 발표로 끝나는 이 학습에 중대한 영향을 미치는 1, 2차 자료의 독서를 통하여 예술작품을 심층적으로 분석합니다.

AHS 633 18/19세기 유럽 예술

이 과정은 19세기 예술과 이것의 18세기 기원을 학습합니다. 1, 2차 자료 독서의 적용을 통하여 계몽주의를 더 깊이 분석하고 로코코, 신고전주의, 낭만주의, 현실주의 및 인상주의의 미학적 주제를 검토합니다. 학생들은 프리텐테이션과 논문을 통하여 해당 시대를 연구합니다.

AHS 634 다다이즘과 초현실주의

이 과정은 근대 미술사의 발전에 전환점이 된 작품을 만든 국제 다다이즘과 초현실주의 예술가들의 예술, 철학 및 영화에 집중합니다. 학생들은 모더니즘과 포스트모더니즘의 렌즈를 통하여 이 두가지 운동을 검토하고 자신들의 연구를 발표와 논문을 통하여 종합합니다.

AHS 636 1850년부터 1960년대까지 근대 회화와 조각

이 과정은 19세기에서 20세기 중반까지 주로 서유럽과 미국의 현대 예술을 검토합니다. 19세기 작가와 현대 학자들의 저작물을 읽고 독창성, 비타협성 및 참신성의 미학적 주제를 토론합니다. 학생들은 현대 미술이 이들 시대에 있었던 주요 사회 변화에 어떻게 연결되는지를 배웁니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

AHS 661 현대 세계의 예술가

이 과정은 1980년부터 현재까지의 예술 운동을 조사하여 현대 미술을 비평적으로 학습합니다. 그래피티 아트, 트랜스 아방가르드, 브리타트, 네오 팝, 스타키즘 및 신 라이프치히 학파 등의 현대미술운동의 사회, 정치 및 기술적 맥락을 검토합니다.

AHS 665 기호의 역사와 연구: 기호학과 시각 예술

이 과정은 기호언어와 시각 예술 간의 관계를 탐구하여 기호와 상징의 이론과 학습으로 기호학을 탐구합니다. 학생들은 발표와 논문으로 끝나는 기호학의 분석을 통하여 미술, 필름 그래픽 디자인, 광고 및 매스 미디어를 학습합니다.

AHS 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학파의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

AHS 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

AHS 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

AHS 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

AHS 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 매주 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

AHS 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다.

AHS 820 미술사 논문 - 초기 이태리 르네상스

학생들은 초기 이태리 르네상스에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화 하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

AHS 821 미술사 논문 - 이태리 르네상스

학생들은 이태리 르네상스에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

AHS 822 미술사 논문 - 북유럽 르네상스

학생들은 북유럽 르네상스에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화 하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

AHS 825 미술사 논문 - 전성기 르네상스 / 기교주의

학생들은 전성기 르네상스와 매너리즘 시대에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화 하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

AHS 826 미술사 논문 - 바로크 예술

학생들은 바로크 시대에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화 하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

AHS 838 미술사 논문 - 스페인 예술

학생들은 스페인 예술에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화 하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

AHS 850 미술사 논문 - 20세기 예술

학생들은 20세기에 국한된 주제에 치중하면서 논문 형태로 자신들의 연구를 준비, 편집 및 발표합니다. 수업 중에 동료들 간의 비평적 토론을 갖습니다. 이 과정은 각자의 미술사 연구, 분석 및 비평을 문서화 하는 최종 논문을 완성하는 것으로 끝납니다.

ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



패션





제공 과정

뉴욕 패션 주간 2005년 이래 Academy of Art University는 뉴욕 패션 주간 중에 봄 가을 졸업생 컬렉션을 모두 제출하는 최초이자 유일한 학교입니다.

졸업생 패션 쇼와 시상식 졸업생 패션 쇼는 Azzedine Alaïa, Yigal Azrouël, Sarah Burton, Oscar de la Renta, Alexander McQueen, Zac Posen, Ralph Rucci 및 Walter Van Beirendonck와 같은 주요 패션 출판사의 기자, 리크루터, 경영자와 수석 디자이너들을 유치하는 업계 행사입니다.

실제 프로젝트: Academy of Art University는 업계 회사들과 프로젝트, 경연 및 후원행사를 함께 진행합니다. Abercrombie & Fitch, Banana Republic, Loro Piana, Mokuba, Nordstrom 및 Swarovski 등의 회사들이 여기에 포함됩니다.

인턴십: 이 대학교는 인턴십과 구직을 위하여 다수의 국제 브랜드와 리크루트 회사와 협력합니다.

프랑스 교류 프로그램: 1998년 이래 이 대학교는 Sister City Scholarship Exchange Program(자매도시 간 교류 프로그램)을 통하여 패션 전공 학생들이 2곳의 파리 소재 최고 패션 학교에서 유학할 수 있도록 장학금을 수여합니다. Studio Berçot와 L'Ecole de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne.

첨단 시설: 패션대학은 봉재, 섬유, 나염, 패턴 드래프팅 등을 위한 업계 표준 장비를 갖추고 있습니다. 이 학과는 또한 2대의 Stoll America Industrial Knitting 생산기계, 16대의 단일 편침상과 10개의 편침상이 있는 편직기, 2대의 공업용 접합기와 2대의 가정용 접합기를 제공합니다.

전문적 교수진: 패션대학의 강사는 패션 업계에 종사하고 있는 전문가들입니다.

180종의 잡지: 패션대학은 패션 저널리즘과 패션 스타일링 전공 학생들을 위한 발표 수단으로 180종의 잡지를 출판합니다. 학생들은 작품을 촬영하고, 디자이너를 인터뷰하고, 패션과 문화의 교차지점에 대한 기사를 작성합니다.

점포 657: 이 점포는 제품개발에서 상품관리와 매장의 설계까지 전적으로 학생들이 운영하며, 이 대학교 학생들에게 동창생이나 재학생이 만든 작품의 컬렉션을 실제로 다루는 기회를 제공합니다.





커리어 진로



의상 디자인

의상 디자이너, 포복상, 재단사, 의상 샵 디렉터 (LORT/Broadway), 의상 디자인 보조 (Broadway)

의상 디자이너, 재단사 보조, 공예담당, 모자류 담당, 의상팀 책임자, 보조 디자이너, 의상대여점 책임자, 재봉사, 구매 담당

극장 프로덕션 아티스트

텍스타일 디자인

섬유디자인 부사장, 선임 프린트 이사

선임 섬유 또는 프린트 디자이너

섬유, 프린트 또는 섬유 CAD 디자이너, 섬유 아티스트

섬유 또는 프린트 부 디자이너

그래픽 아티스트, 섬유 디자인 보조

하위 범주:

여성/남성: 남녀 공용, 실내복, 운동복

어린이: 영아, 유아, 취학전, 청소년, 청소년 유행 의류

머천다이징: 소매상

머천다이징 수석 부사장, 머천다이징 부사장, 총지배인

머천다이징 부사장, 머천다이징 이사

선임 바이어, 선임 머천다이저

머천다이즈 부장, 부서별 바이어, 영업부장, 바이어 보조

머천다이즈 보조, 영업 보조, 부 영업대표

머천다이징: 대형 도매 그룹

브랜드 사장, 브랜드 부사장, 영업 및 마케팅 부사장, 기획 및 구매 부사장

기획 및 구매 이사, 영업 및 마케팅 또는 머천다이징 이사

제품 부장, 생산 전문가

제품 개발, 부자재 구매, 거래처 담당

생산 보조

비주얼 머천다이징

비주얼 머천다이징 부사장

비주얼 머천다이징 이사, 비주얼스 이사

선임 비주얼 머천다이저 (모든 부서/제품)

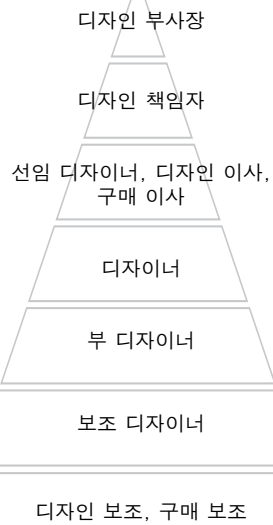
비주얼 머천다이즈 디스플레이 (특정 제품)

비주얼 머천다이즈 디스플레이 보조





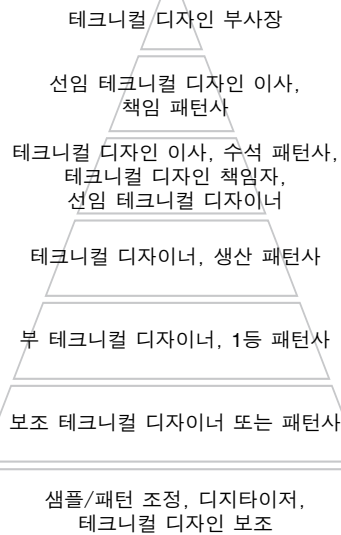
패션과 닷웨어 디자인



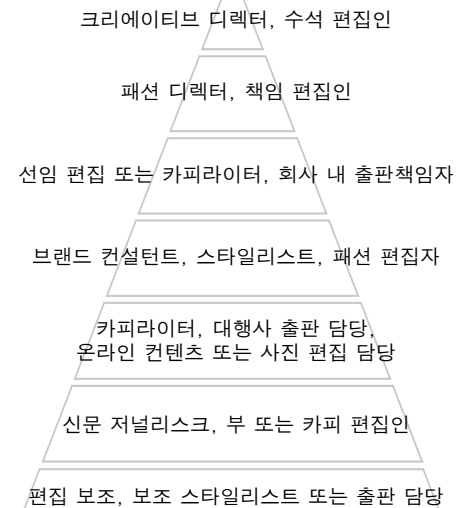
하위 범주:

여성/남성: 남녀 공용, 실내용, 운동복
어린이: 영아, 유아, 취학전, 청소년, 청소년 유행 의류

테크니컬 디자인 패턴 만들기



패션 미디어



학위 요건

패션 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 학점
전공	15 단위
+인문	18 학점
합계	66 단위

패션 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정 2

예술역사 이해 과정 2

직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 AA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 111	해부 입문
또는 FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 274	응용 섬유 1
또는 FSH 109	제품개발 입문
FSH 266	패션 컴퓨터 1
또는 FSH 276	응용 섬유 2
또는 FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 164	패션 봉제 기법
FSH 224	편직 디자인과 조립 1
또는 FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 101	패션 디자인 1
또는 FSH 101M	남성복 패션 디자인 1
또는 FSH 299	테크니컬 디자인 포트폴리오
FSH 220	조립/원단/평면 패턴 1
또는 FSH 220M	남성복 조립/원단/평면 패턴
FSH 102	패션 드로잉 1
또는 FSH 209	제품 개발 2: 고급 스캐칭과 라인 개발
FSH 112	패션 드로잉 2
또는 FSH 210	패션 매뉴팩처링

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)
LA 108	예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득 및 주장
LA 280	관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행 직장 소통과 관행

LA 291	디자인 직업

예술 역사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

패션 언론학 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 학점
전공	9 단위
+인문	18 학점
합계	60 단위

패션 언론학 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정 2

예술역사 이해 과정 2

직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 언론학 AA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 108	패션 언론학 입문
FSH 111	패션 입문
FSH 118	패션 연구와 보도 1
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 168	패션 매체 디지털 도구
FSH 184	스타일링
FSH 218	블로깅: 콘텐츠 작성과 판촉
FSH 288	패션 특집과 스토리텔링 1
WNM 249	웹 디자인 1

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)

LA 108 예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득 및 주장

LA 280 관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행 직장 커뮤니케이션 및 관행

LA 291 경력 설계(Designing Careers)

예술 역사 이해(ART HISTORICAL AWARENESS)

LA 120 15세기 이전 미술사

LA 121 19세기 이전 미술사

패션 마케팅 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 단위
전공	9 단위
+ 인문	18 단위
합계	60 단위

패션 마케팅 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정 2

예술역사 이해 과정 2

직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 마케팅 AA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 213	패션 마케팅 2
FSH 215	소매와 경영
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 345	브랜드 마케팅
FSH 350	자사브랜드 제품개발
FSH 385	마케팅과 판촉 전략

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)

LA 108 예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득 및 주장

LA 280 관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행 예술 역사 이해

LA 120 15세기 이전 미술사

LA 121 19세기 이전 미술사

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

패션 머천다이징 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 학점
전공	9 단위
+ 인문	18 학점
합계	60 단위

패션 머천다이징 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:
문서 커뮤니케이션 과정 2
예술역사 이해 과정 2
직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 머천다이징 AA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 210	패션 매뉴팩처링
FSH 215	소매와 경영
FND 250	구매의 기초
FSH 252	시각 머천다이징 1
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 350	자사브랜드 제품개발

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)
LA 108	예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득 및 주장
LA 280	관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행

예술 역사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

직장 소통과 관행

LA 291	디자인 직업

패션 제품개발 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 단위
전공	9 단위
+ 인문	18 단위
합계	60 단위

패션 제품개발 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정 2

예술역사 이해 과정 2

직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 제품개발 준학사 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 109	제품개발 입문
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 164	패션 봉제 기법
FSH 209	제품 개발 2: 고급 스캐칭과 라인 개발
FSH 210	패션 매뉴팩처링
FSH 259	제품 개발 3: PDM - 생산전 데이터 관리
FSH 323	패션 트렌드 분석

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)

LA 108 예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득 및 주장

LA 280 관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행 예술 역사 이해

LA 120 15세기 이전 미술사

LA 121 19세기 이전 미술사

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

패션 스타일링 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 학점
전공	9 단위
+ 인문	18 학점
합계	60 단위

패션 스타일링 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정 2

예술역사 이해 과정 2

직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 스타일링 AA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 108	패션 언론학 입문
FSH 111	패션 입문
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 164	패션 봉제 기법
FSH 168	패션 매체 디지털 도구
FSH 184	스타일링
FSH 188	편집용 촬영 화장과 머리 스타일링
FSH 284	스타일리스트 사진 촬영 제작
FSH 391	패션 제품 스타일링
PH 103	아티스트 디지털 사진
또는 PRO PH510	디지털 사진: 촬영

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)

LA 108 예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득 및 주장

LA 280 관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행예술 역사 이해

LA 120 15세기 이전 미술사

LA 121 19세기 이전 미술사

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

패션 비주얼 머천다이징 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍	
핵심	33 단위
전공	9 단위
+인문	18 단위
합계	60 단위

패션 비주얼 머천다이징 준학사 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:
문서 커뮤니케이션 과정 2
예술역사 이해 과정 2
직장 소통 및 관행 과정 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 비주얼 머천다이징 준학사 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 184	스타일링
FSH 252	시각 머천다이징 1
FSH 297	시각 머천다이징: 도구와 재료
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 377	시각 머천다이징 2
FSH 397	시각 머천다이징: 마네킨, 폼 및 잡기

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist)
LA 108	예술 작문(Composition for the Artist)

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득 및 주장
LA 280	관점 저널리즘(Perspective Journalism)

직장 커뮤니케이션 및 관행 예술 역사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

직장 소통과 관행

LA 291	디자인 직업



패션 언론학 학사[BA]

BA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 단위
전공	30 단위
+선택	9 단위
+인문	45 단위
합계	120 단위

패션 저널리즘 BA 학위학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스 3

예술사 이해 4

역사 이해 1

수량 해독 1

문화의 이념과 영향

직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 언론학 BA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 108	패션 언론학 입문
FSH 111	패션 입문
FSH 118	패션 연구와 보도 1
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 168	패션 매체 디지털 도구
FSH 184	스타일링
FSH 218	블로깅: 콘텐츠 작성과 판촉
FSH 288	패션 특집과 스토리텔링
FSH 488	잡지와 디지털 매체 출판
WNM 249	웹 디자인 1

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171 서양 문명

LA 270 미국 역사

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

LA 276 영국 세미나

LA 278 프랑스 세미나

LA 279 이태리 세미나

LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

의상 디자인 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	42 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	132 단위

의상 디자인 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스 3

예술사 이해 4

역사 이해 1

수량 해독 1

문화의 이념과 영향

직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

의상 디자인 BFA 학위 핵심 과정

FSH 100	패션 드로잉
FSH 102	패션 드로잉 1
FSH 112	패션 드로잉 2
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 140	의상 디자인 입문
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 164	패션 봉제 기법
FSH 181	영화의상 디자인
FSH 182	무대의상 디자인
FSH 220	조립/원단/평면 패턴 1
FSH 274	응용 섬유 1
FSH 440	의상 디자인 포트폴리오

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171 서양 문명

LA 270 미국 역사

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

LA 276 영국 세미나

LA 278 프랑스 세미나

LA 279 이태리 세미나

LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	42 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	132 단위

패션 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:
문서 커뮤니케이션 코스 3
예술사 이해 4
역사 이해 1
수량 해독 1
문화의 이념과 영향
직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 BFA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 101	패션 디자인 1
또는 FSH 101M	남성복 패션 디자인 1
FSH 102	패션 드로잉 1
FSH 111	패션 입문
FSH 112	패션 드로잉 2
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 164	패션 봉제 기법
FSH 220	조립/원단/평면 패턴 1
또는 FSH 220M	남성복 조립/원단/평면 패턴
FSH 224	편직 디자인과 조립 1
또는 FSH 124	편직 디자인
FSH 266	패션 컴퓨터 1
또는 FSH 276	응용 섬유 2
FSH 274	응용 섬유 1
FSH 337	조립/원단/평면 패턴 5
또는 FSH 418	남성복 조립 5
또는 FSH 456	패션 포트폴리오와 CAD
또는 FSH 473	섬유 포트폴리오

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291	디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션 마케팅 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	30 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	120 학점

패션 마케팅 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작(Writing for the Multilingual Artist) 및 108 예술 작문(Composition for the Artist) 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:
문서 커뮤니케이션 코스 3
예술사 이해 4
역사 이해 1
수량 해독 1
문화의 이념과 영향
직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 마케팅 BFA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 213	패션 마케팅 2
FSH 215	소매와 경영
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 345	브랜드 마케팅
FSH 350	자사브랜드 제품개발
FSH 385	마케팅과 판촉 전략
FSH 390	패션 머천다이징 전문가 관행

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291	디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션머천다이징 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	30 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	120 학점

패션 머천다이징 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스 3

예술사 이해 4

역사 이해 1

수량 해독 1

문화의 이념과 영향

직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 머천다이징 BFA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 210	패션 매뉴팩처링
FSH 215	소매와 경영
FND 250	구매의 기초
FSH 252	시각 머천다이징 1
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 350	자사브랜드 제품개발
FSH 390	패션 머천다이징 전문가 관행

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171 서양 문명

LA 270 미국 역사

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

LA 276 영국 세미나

LA 278 프랑스 세미나

LA 279 이태리 세미나

LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션 제품개발 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	30 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	120 학점

패션 제품개발 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:
 - 문서 커뮤니케이션 코스 3
 - 예술사 이해 4
 - 역사 이해 1
 - 수량 해독 1
 - 문화의 이념과 영향
 - 직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 제품개발 미학사 BFA 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 109	제품개발 입문
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 164	패션 봉제 기법
FSH 209	제품 개발 2: 고급 스캐칭과 라인 개발
FSH 210	패션 매뉴팩처링
FSH 259	제품 개발 3: PDM - 생산전 데이터 관리
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 390	패션 머천다이징 전문가 관행

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291	디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션 스타일링 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	30 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	120 학점

패션 스타일링 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스 3

예술사 이해 4

역사 이해 1

수량 해독 1

문화의 이념과 영향

직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 스타일링 BFA 학위 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 108	패션 언론학 입문
FSH 111	패션 입문
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 164	패션 봉재 기법
FSH 168	패션 매체 디지털 도구
FSH 184	스타일링
FSH 188	편집용 촬영 화장과 머리 스타일링
FSH 284	스타일리스트 사진 촬영 제작
FSH 391	패션 제품 스타일링
FSH 478	에디토리얼 스타일링
PH 103	아티스트 디지털 사진
또는 PRO PH510	디지털 사진: 촬영

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171 서양 문명

LA 270 미국 역사

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

LA 276 영국 세미나

LA 278 프랑스 세미나

LA 279 이태리 세미나

LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션 비주얼 머천다이징 미학사[BFA]

BFA 소요 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	30 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 학점
합계	120 학점

패션 비주얼 머천다이징 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 코스 3

예술사 이해 4

역사 이해 1

수량 해독 1

문화의 이념과 영향

직장 커뮤니케이션과 실제 1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

패션 비주얼 머천다이징 미학사 핵심 코스

FSH 100	패션 드로잉
FSH 105	패션과 머천다이징
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 145	패션 마케팅 1
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
FSH 184	스타일링
FSH 252	시각 머천다이징 1
FSH 297	시각 머천다이징: 도구와 재료
FSH 323	패션 트렌드 분석
FSH 377	시각 머천다이징 2
FSH 390	패션 머천다이징 전문가 관행
FSH 397	시각 머천다이징: 마네킨, 폼 및 집기

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 창작

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

직장 소통과 관행

LA 291 디자인 직업

역사 이해

하나만 선택:

LA 171 서양 문명

LA 270 미국 역사

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

LA 276 영국 세미나

LA 278 프랑스 세미나

LA 279 이태리 세미나

LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
2개 선택	
LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	나염의 역사와 기술
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펄크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

패션 자격증

자격증 요건

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 학점
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 학점
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위
합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상



의상 디자인 석사[MA]

MA 소요 단위

전공	30 단위
+대학원 인문	6 학점
합계	36 학점

의상 디자인 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

의상 디자인 MA 학위 필수 전공 과정

FSH 601	3D 디자인 1
FSH 640	패션 드로잉
FSH 643	패션 디지털 테크닉
FSH 661	의상 디자인 1
FSH 662	의상 디자인 2
FSH 651	패션 조립
또는 JEM 610	디자인과 조립
FSH 663	의상 디자인 3
FSH 664	의상 디자인 4
FSH 671	의상 조립 1
FSH 676	의상 공예

의상 디자인 MA 대학원 인문 과목 요건

GLA 613	20세기 패션 예술 역사
GLA 671	패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

패션(패션 디자인 치중) 석사[MA]

MA 소요 단위

전공	30 단위
+대학원 인문	6 학점
합계	36 학점

패션 (패션 디자인 치중) MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

패션 (패션 디자인 치중) MA 학위 필수 전공 과정

FSH 600	패션 디자인 1
FSH 601	3D 디자인 1
FSH 602	패션 디자인 2
FSH 603	3D 디자인 2
FSH 610	응용 섬유 1
FSH 620	편직 디자인과 조립 1
FSH 640	패션 드로잉
FSH 643	패션 디지털 테크닉
또는 JEM 610	디자인과 조립
FSH 650	패션 디자인 입문
FSH 651	패션 조립

패션(패션 디자인 치중) 석사 [MA] 대학원 인문학 필수 과정

GLA 613	20세기 패션 예술 역사
GLA 671	패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

패션 저널리즘 석사 [MA]

MA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	6 단위
+선택*	6 단위
+대학원 인문	3 학점
합계	42 단위

패션 언론학 석사 MA 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 42 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

패션 언론학 MA 학위 핵심 코스

COM 602	다매체 소통을 위한 편집 요점
FSH 617	패션 언론학 기초
FSH 619	패션의 발전과 현재의 토론 언론학
FSH 626	디지털과 인쇄 잡지 출판
FSH 627	특집기사 쓰기, 연구와 보도
FSH 628	소셜과 모바일 보도
FSH 629	패션 스타일링
FSH 630	패션 마케팅 전략

패션 MA 대학원 필수 인문 과목

다른 문화 이해

GLA 619	현대미국연극 속의 문화와 정체성

패션 머천다이징 석사 [MA]

MA 소요 단위

전공	33 단위
+대학원 인문	3 학점
합계	36 학점

패션 머천다이징 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

패션 머천다이징 MA 학위 핵심 코스

FSH 630	패션 마케팅 전략
FSH 631	머천다이징 원리
FSH 632	제품개발 추세 분석
FSH 633	소매 경영과 운영
FSH 634	섬유와 기타 원자재
FSH 635	경쟁 전략 개발
FSH 637	제품 소싱과 어소트먼트 기획
FSH 643	패션 디지털 테크닉
FSH 649	패션 기업가 정신 전략적 브랜드 관리
FSH 657	온라인 소매
FSH 675	시각 머천다이징: 이미지와 브랜드

패션 머천다이징 MA 학위 대학원 필수 인문 과목

GLA 613	20세기 패션 예술 역사

의상 디자인 미학석사[MFA]

MFA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+선택*	6 단위
+대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학과장 승인 시

MFA 의상 디자인 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

의상 디자인 MFA 학위 필수 전공 과정

FSH 601	3D 디자인 1
FSH 629	스타일링 입문
FSH 640	패션 드로잉
FSH 661	의상 디자인 1
FSH 662	의상 디자인 2
FSH 663	의상 디자인 3
FSH 664	의상 디자인 4
FSH 671	의상 조립 1
FSH 676	의상 공예

의상 디자인 MFA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 613 20세기 패션 역사

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	현대 세계의 전설
GLA 619	현대미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 671 패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

패션 미술석사[MFA]

MFA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 학점
+선택*	6 단위
+대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학과장 승인 시

패션 미술석사 MFA 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

패션 MFA 학위 필수 전공코스

FSH 600A	패션 디자인 1
FSH 601A	3D 디자인 1
FSH 602	패션 디자인 2
FSH 603	3D 디자인 2
FSH 604	패션 디자인 3
FSH 605	3D 디자인 3
FSH 609	패션 디지털 디자인
FSH 606	패션 디자인 4
FSH 607	3D 디자인 4

패션 섬유 미술석사 MFA 필수 전공 과정

FSH 600	패션 디자인 1
FSH 602	패션 디자인 2
FSH 604	패션 디자인 3
FSH 606	패션 디자인 4
FSH 609	패션 디지털 디자인
FSH 610	응용 섬유 1
FSH 611	응용 섬유 2
FSH 612	응용 섬유 3
FSH 613	응용 섬유 4

패션 디자인 미술석사 MFA 필수 전공 과정

FSH 600	패션 디자인 1
FSH 601	3D 디자인 1
FSH 602	패션 디자인 2
FSH 603	3D 디자인 2
FSH 604	패션 디자인 3
FSH 605	3D 디자인 3
FSH 606	패션 디자인 4
FSH 607	3D 디자인 4
FSH 609	패션 디지털 디자인

패션 머천다이징 미술석사 MFA 필수 전공 과정

FSH 630	패션 마케팅 전략
FSH 631	머천다이징 원리
FSH 632	제품개발 추세 분석
또는 FSH 638	제품 라인 개발 - 협업 프로세스
FSH 634	섬유와 기타 원자재
FSH 635	경쟁 전략 개발
FSH 637	제품 소싱과 어소트먼트 기획
FSH 643	패션 디지털 테크닉
FSH 649	패션 기업가 정신 전략적 브랜드 관리
또는 FSH 633	소매 경영과 운영
FSH 675	시각 머천다이징: 이미지와 브랜드

패션 디자인 미술석사 MFA 필수 전공 과정

FSH 600	패션 디자인 1
FSH 602	패션 디자인 2
FSH 604	패션 디자인 3
FSH 606	패션 디자인 4
FSH 609	패션 디지털 디자인
FSH 620	편집 디자인과 조립 1
FSH 621	편집 디자인과 조립 2
FSH 622	편집 디자인과 조립 3
FSH 623	편집 디자인과 조립 4

패션 MA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 613 20세기 패션 역사

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603 인류학: 문화 체험

GLA 606 국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화

GLA 611 문화적 내러티브

GLA 617 현대 세계의 전설

GLA 619 현대미국연극 속의 문화와 정체성

GLA 627 글로벌 세계의 산업 디자인

GLA 903 대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 671 패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

패션 마케팅과 브랜드 관리 미술석사[MFA]

MFA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 학점
+선택*	6 단위
+대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학과장 승인 시

패션 마케팅과 브랜드 관리 미술석사 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

패션 마케팅과 브랜드 관리 미술석사 MFA 학위 필수 전공 과정

FSH 630	패션 마케팅 전략
FSH 635	경쟁 전략 개발
FSH 643	패션 디지털 테크닉
FSH 649	패션 기업가 정신 전략적 브랜드 관리
FSH 652	글로벌 패션 소비자 추세
FSH 653	제품개발과 공급망
FSH 654	통합 패션 마케팅 커뮤니케이션 전략
FSH 655	디지털 마케팅과 소셜 미디어
FSH 658	글로벌 마케팅과 신시장

패션 마케팅과 브랜드 관리 미술석사 MFA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 613 20세기 패션 역사

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	현대 세계의 전설
GLA 619	현대미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 671 패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

패션 머천다이징과 관리 미술석사 [MFA]

MFA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 학점
+선택*	6 단위
+대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학과장 승인 시

패션 머천다이징과 관리 미술석사 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

패션 머천다이징과 관리 미술석사 MFA 학위 필수 전공 과정

FSH 630	패션 마케팅 전략
FSH 631	머천다이징 원리
FSH 632	제품개발 추세 분석
FSH 634	섬유와 기타 원자재
FSH 635	경쟁 전략 개발
FSH 637	제품 소싱과 어소트먼트 기획
FSH 643	패션 디지털 테크닉
FSH 649	패션 기업가 정신 전략적 브랜드 관리
또는 FSH 633	소매 경영과 운영
FSH 675	시각 머천다이징: 이미지와 브랜드

패션 머천다이징과 관리 미술석사 MFA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 613 20세기 패션 역사

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	현대 세계의 전설
GLA 619	현대미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 671 패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

패션 제품개발 미술석사[MFA]

MFA 소요 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 학점
+선택*	6 단위
+대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학과장 승인 시

패션 제품개발 미학석사 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

패션 제품개발 MFA 학위 필수 전공코스

FSH 616	패션의 역사
FSH 632	제품개발 추세 분석
FSH 634	섬유와 기타 원자재
FSH 638	제품 라인 개발
FSH 643	패션 디지털 테크닉
또는 WNM 600	디지털 애플리케이션
FSH 650	패션 디자인 입문
FSH 651	패션 조립
FSH 683	컴퓨터 지원 제품개발
FSH 685	제품 생산과 소싱
또는 FSH 637	제품 소싱

패션 제품개발 MFA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 613 20세기 패션 역사

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	현대 세계의 전설
GLA 619	현대미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 671 패션 전문가 관행과 커뮤니케이션

학부 과정 코스

FSH 100 패션 드로잉

이 과정은 소재의 사용, 준비 및 기법 등 드로잉의 기본 원리를 학생들에게 소개합니다. 학생들은 윤곽선을 사용하여 물체, 인테리어, 실외 및 나체 등의 다양한 대상을 그립니다. 모양과 그림자, 음양 공간 및 원근법 등을 다룹니다. 비례의 정확도를 강조합니다. 이 과정의 출석 수강생의 숙제로 3-시간의 드로잉 워크샵에 반드시 출석해야 합니다.

FSH 101패션 디자인 1

이 과정은 컬렉션의 개발에서 편집 및 밸런싱에 이르는 패션 디자인 과정의 기초를 제공합니다. 학생들은 시각적 연구 능력, 디자인 요소의 확인 및 아이디어의 해석과 개발을 목표로 하는 신중하게 선정된 프로젝트의 수행을 통하여 공부합니다.

또는 FSH 101M 남성복 패션 디자인 1

이 과정은 컬렉션의 개발에서 편집 및 밸런싱에 이르는 남성복 디자인 과정의 기초를 제공합니다. 학생들은 시각적 연구 능력, 디자인 요소의 확인 및 아이디어의 해석과 개발을 목표로 하는 신중하게 선정된 프로젝트의 수행을 통하여 공부합니다.

FSH 102 패션 드로잉 1

이 과정은 나체화에 대한 학생들의 이해를 높이고 옷을 입은 인체의 드로잉에 대한 기본 원리를 소개합니다. 학생들은 다양한 대상을 그리고, 파스텔, 색연필, 잉크 및 수채 물감 등의 다양한 소재를 탐구합니다. 인체의 축소, 모양, 리듬 구조 및 비례적 정확도를 아울러 강조합니다. 이 과정의 출석 수강생의 숙제로 3-시간의 드로잉 워크샵에 반드시 출석해야 합니다.

FSH 105 패션과 머천다이징

이 과정은 패션 업계의 개관을 제공하며, 학생들에게 패션의 소매 및 도매 머천다이징의 개념, 패션 소재, 패션 생산 및 패션 시장 등을 소개합니다.

FSH 108 패션 언론학 입문

이 과정은 학생들에게 잡지, 신문, 텔레비전 및 패션 업계 홍보 등에 관련된 패션 사실 쓰기를 소개합니다. 학생들은 사실과 프로파일 쓰기를 배우면서 인터뷰 및 보도 기법을 습득합니다. 뉴스의 흥미 요소의 중요성과 연재물을 다루는 방법을 강조합니다.

FSH 109 제품개발 입문

이 과정은 학생들에게 제품개발을 소개합니다. 학생들은 신제품 아이디어 개발을 위하여 기존 브랜드를 연구하고, 추세를 조사하고, 스토리보드를 작성하고, 평면을 스kets하고, 신제품을 제안합니다. 소비자 시장, 조립, 공급망 내의 역할과 책임, 제품개발과 패션제품의 종류 등의 주제를 포함합니다.

FSH 111 패션 입문

이 과정은 학생들에게 패션 업계의 다양한 측면을 소개합니다. 패션, 섬유 및 편직 디자인 등의 주제를 포함합니다. 머천다이징의 측면도 토론합니다. 학생들은 패션 디자인 실습 프로젝트를 통하여 패션의 사이클을 경험합니다.

FSH 112 패션 드로잉 2

이 과정은 옷을 입은 인체와 구성에 대한 학생들의 이해를 높입니다. 학생들은 재래식과 새로운 소재를 사용하여 옷을 입은 인체의 구성과 디자인을 배웁니다. 광선 상자의 사용, 구성 원리 및 디자인도 강조합니다. 이 과정의 출석 수강생의 숙제로 3-시간의 드로잉 워크샵에 반드시 출석해야 합니다.

FSH 114 패션 인체와 렌더링 기법

이 과정은 패션 디자인 커뮤니케이션을 돕기 위한 패션 인체 그림의 개발과 사용을 가르칩니다. 학생들은 시각적 프리젠테이션을 강화하기 위하여 각종 드로잉 매체를 탐구합니다. 패션의 시각적 언어를 특히 강조합니다.

FSH 114M 남성복 패션 인체와 렌더링 기법

이 과정은 남성복을 위한 원단의 렌더링, 주름, 텍스처, 색채, 분위기 및 자세 등을 특히 탐구하며, 드로잉 기술을 더욱 순화합니다. 크로키(빠른 스kets)의 개발과 패션의 비율을 강조하며 학생들은 업계 표준을 준수합니다.

FSH 118 패션 연구와 보도 1

이 과정은 학생들에게 효과적인 패션 언론을 위한 필수적인 보도 및 글쓰기 기술을 제공하는 실습형 저널리즘 스튜디오입니다. 학생들은 연구전략, 사실 확인, 다양한 종류의 기사를 위한 초안 작성 및 편집 기술을 배우고 연습합니다. 학생들은 자신들의 언론 목소리를 배양하기 위하여 과제를 수행합니다.

FSH 119 원단과 섬유 기술

학생들은 섬유의 기본적인 성질과 그런 성질이 섬유의 성능과 최종 쓰임새와의 관계를 배웁니다. 이 과정은 원단 견본 분석의 실습을 포함합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

FSH 120 패션 색채 컨셉

이 과정은 색채 이론과 패션 업계에서 그 적용에 집중합니다. 컬렉션, 원단 및 일상 생활의 관찰을 통하여 색채의 배합(설계), 비율, 색채의 물리적 및 심리적 효과를 분석합니다.

FSH 124 편집 디자인

학생들은 편집물이 무엇인지와 패션 업계에서 편집 디자이너가 일하는 방법에 대한 기본적 지식을 습득합니다. 기본적인 뜨개질 기법을 가르칩니다. 학생들은 이들 기법의 견본을 만들고 옷 디자인을 스케치합니다. 학생들은 또한 현재의 편집물 추세를 연구합니다.

FSH 125 직물 디자인

업계와 가정에서 사용된 다양한 직물 디자인 방법과 기법을 소개합니다. 학생들은 디자인을 구성하고 직물 기법을 적용하는 방법을 배웁니다.

FSH 135 패션 그래픽 디자인

이 과정은 학생들에게 그래픽과 그래픽 디자인과 이것들이 패션에 어떻게 관련되는지를 이해하도록 돕습니다. 학생들은 자신들의 옷에 대한 더 많은 통제력과 자신들의 디자인에 더 많은 유연성을 습득하며 더욱 다양한 직업을 선택하기 위하여 준비합니다. 학생들에게 사진과 디지털 이미징과 같은 다양한 매체를 소개합니다.

FSH 140의상 디자인 입문

이 과정에서, 학생들은 기본적 조직 시스템, 용어와 의상 디자이너에게 필요한 도구를 배웁니다. 학생들은 특정 캐릭터 그룹에 대하여 연구하고 디자인 하는 방법도 배웁니다. 학생들은 무대 의상을 고치고 조작하는 여러 가지 요령과 기법을 연습합니다.

FSH 145 패션 마케팅 1

이 과정은 패션 분야에 관련된 마케팅 이론과 실재를 제시합니다. 이 과정에서 다루는 주제에는 소비자의 원하는 바를 확인하는 것, 새로운 패션 상품과 소비자에 대한 서비스를 구상, 생산, 판촉 및 유통하는 것 등이 포함됩니다. 학생들은 패션 마케팅 전략을 확인하고 기본적인 패션 마케팅 연구 기법을 업계의 특정 과제와 프로젝트에 적용합니다.

FSH 161 패션 비즈니스 디지털 테크닉

이 과정은 학생들에게 정보를 시각적으로 전달하기 위하여 사용하는 업계 표준 소프트웨어를 소개합니다. 학생들에게 부과되는 과제는 패션 라인 배열, 컨셉 보드 및 재생산을 위한 구체적 규격을 다루도록 고안되어 있습니다. 프로그램 간에 유연하게 작업하는 것을 강조합니다.

FSH 164 패션 봉제 기법

이 과정에서 학생들은 의류 업계에 취업하기 위한 준비로 재단과 봉제 기법의 기본을 이해합니다. 직물 원단의 손으로 마감하는 기법과 기계 재봉 기법과 그 적용을 배웁니다. 학생들은 자신들이 배운 새로운 기술을 노트북에 기록합니다.

FSH 168 패션 매체 디지털 도구

이 과정에서 학생들은 패션에 대한 기사를 말과 시각매체를 함께 사용하여 표현하는 방법을 배웁니다. 토론과 과제는 훌륭한 디자인의 기본 요소와 패션 스프레드와 편람을 성공적으로 설계하는 방법을 이해하도록 고안되어 있습니다.

FSH 181 영화의상 디자인

이 과정에서 학생들은 무드 보드, 컬러 스토리 및 일러스트레이션을 만들어 의상을 통하여 대본을 분석하고 캐릭터를 구현하는 방법을 배웁니다. 학생들은 또한 배우를 위한 편람의 작성 방법을 배우고 의상 디자인의 필수 기술을 습득합니다.

FSH 182 무대의상 디자인

이 과정은 학생들에게 연구, 대본 분석, 의사의 시대와 스타일, 디자인 문제 해결 및 렌더링 등 의상 디자인 프로세스를 소개합니다. 학생들은 무대 의상 디자인을 더 많이 이해하고 그들의 포트폴리오를 위하여 제품을 만듭니다.

FSH 184 스타일링

스타일링은 해당 디자이너나 브랜드의 메시지를 전달하는 패션 이미지를 만드는 것입니다. 이 과정은 학생들이 컨셉을 개발하고 사진 촬영을 위하여 매력적 의상을 조립을 실습하면서 스타일링 포트폴리오의 기초를 제공합니다. 패션 문화, 모델, 사진사와 분장 전문가와 함께 작업하기도 다룹니다.

FSH 188 편집용 촬영 화장과 머리 스타일링

이 과정에서 학생들은 출판용 사진 촬영을 위한 분장술과 헤어 스타일링의 기본을 배웁니다. 학생들은 실습 프로젝트를 통하여 몇가지 분장 및 헤어 스타일링 기법을 완성할 수 있으며 학기말에 미인 촬영의 컨셉을 정립하여 이들 기법을 모두 종합합니다.

FSH 190 구슬 장식 1

이 과정은 학생들에게 패션 디자인에 적용되는 구슬 장식의 역사를 소개합니다. 학생들은 구슬 장식의 실제 기법을 개발합니다. 학생들은 구슬 장식의 모티브를 완성하여 의상에 달기 위한 기법은 물론 여러 종류의 구슬과 스팅글을 사용하여 견본과 프로젝트를 완성합니다.

FSH 192 구슬 장식 2

학생들은 기본적인 구슬 장식의 기초 위에 표면 새틴 스티치와 구슬을 붙이기 위한 두가지 기능을 함께 하는 새로운 감칠질을 배웁니다. 마감 기법은 3차원 요소를 만들고 모티브에 깊이와 텍스처를 추가하지만 추가 스티칭은 웃감으로 아플리케를 만드는 것을 도와줍니다.

FSH 194 표면 자수 1

이 기본 과정은 현재의 패션에 사용되는 기본 도구와 기법을 가르칠 뿐만 아니라 자수기술의 역사적 관점 위에서 제공됩니다. 학생들은 면, 인견, 셔니일 및 털실을 사용하는 전통적 뜨게질 자수 스티치를 소개하고 이를 다양한 패션 원단에 적용하는 것을 배웁니다.

FSH 196 표면 자수 2

이 과정에서 학생들은 입체 리본과 셔니일 장식, 일본식 평면과 짜베기 실크 스티칭, 부각된 금색 자수, 장미 몽테 및 샤통 작업, 기타 라인스톤 봉재 등 표면 자수 기법으로 자신들의 기술을 발전시킵니다.

FSH 201 재생물

이 과정은 마블링, 금은박, 스텐실의 디자인, 생산 및 적용을 다룹니다. 학생들은 문짜, 탁자, 의자, 상자, 액자, 구슬장식 및 여타 나무 표면과 같은 재생물의 표면 처리에 집중합니다. 학생들은 창의성에 치중하면서 페인트 칠을 다시 하거나, 용도를 바꾸거나 다시 디자인된 물체를 만듭니다.

FSH 209 제품 개발 2: 고급 스캐칭과 라인 개발

이 과정은 라인 개발, 라이 시트 및 규격 스트를 위한 평면 스캐칭에 집중합니다. 학생들은 의류와 악세서리용 업계 표준 플랫폼을 만드는데 필요한 기술을 익힙니다.

FSH 210 패션 매뉴팩처링

학생들은 생산, 구매, 통제, 기획, 원가계산, 자원 배분과 타당성 등 의류 제조의 세계를 탐구합니다. 디자인 개념에서부터 소매점에 제품을 배달할 때까지 제품을 추적하는 프로젝트도 포함됩니다.

FSH 213 패션 마케팅 2

이 과정은 실제 사례 연구와 패션 소비자 선호에 집중하는 프로젝트를 활용하여 패션 마케팅 과정의 적용을 제시합니다. 이 과정은 패션 브랜드를 되살리는 종합 마케팅 계획의 모든 부분을 나열합니다.

FSH 215 소매와 경영

이 과정은 학생들에게 비즈니스 경영의 기본 요소를 소개합니다. 조직, 통제, 기획, 의사결정, 리더십, 훈련, 소통 및 윤리 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 이들 개념을 실제 사례연구를 통하여 실제 비즈니스 상황에 적용하는 것을 배웁니다.

FSH 218 블로그: 콘텐츠 작성과 판촉

블로그는 Facebook과 Twitter와 같은 소셜 미디어 도구와 함께 현대 매체와 마케팅 지평의 일부를 구성합니다. 이 과정은 이 용어를 정의하고 성공적인 블로그의 여러 요소를 분석하고 학생들에게 예술 전문가로서 자신의 온라인 블로그를 개념 개발, 작성 및 마케팅하는 실제 경험을 제공합니다.

FSH 220 조립/원단/평면 패턴 1

이 과정은 디자인 작업실의 개관을 제시합니다. 모형에 맞추어 평면 패턴을 그리고 원단을 선택하기 위한 기본 원리를 소개합니다. 학생들에게 현재의 패션 업계의 상업적 표준에 맞게 의류의 패턴을 재단하고 만드는 방법을 소개합니다.

FSH 220M 남성복 조립/원단/평면 패턴

이것은 남성복에 치중하는 조립과 패턴 재단의 시작입니다. 이 과정은 패턴 만들기과 조립 기법에 대한 업계의 실제에 대한 지식을 높여줍니다. 학생들은 남성복의 기본적 블록 패턴의 재단과 조립하고 모슬린 천과 전문적 봉재 기법을 사용하여 추가 실루엣을 만드는 방법을 배웁니다.

FSH 221 패션 디자인 2

학생들은 디자인 기술을 계속 연마합니다. 천연색 일러스트레이션은 물론 규격 드로잉(플랫) 등 창의적 디자인 아이디어를 표현하는 능력을 특별히 강조합니다. 원단과 색채의 렌더링과 현재의 디자인 추세에 면밀한 주의를 기울입니다.

FSH 224 편직 디자인과 조립 1

이 과정에서 학생들은 편직 디자인의 기초를 배웁니다. 학생들은 단판 편직기를 사용하여 편직을 실습합니다. 학생들은 여러 다른 품질의 실과 기본적 모양내기 기법을 사용하여 창의적 색채 팔레트로 원단 디자인과 기본적 구성에 치중하는 프로젝트를 경험합니다.

FSH 229 컴퓨터 지원 제품 디자인

학생들은 업계 표준 소프트웨어를 사용하여 컴퓨터 기반 디자인과 플랫 패턴을 개발합니다. 학생들은 이미지와 색채로 디자인을 고안, 수정 및 전달하기 위하여 해당 소프트웨어의 각종 기능을 사용하고 구현합니다.

FSH 230 조립/원단/평면 패턴 2

이 중급 과정에서 학생들은 패턴 재단 기법과 조립 기술을 더욱 발전시킵니다. 학생들은 드레스, 바지와 셔츠 등 다양한 옷을 만듭니다. 공업용 봉재 장비에 적합한 업계 표준 패턴 만들기 및 조립 기법을 강조합니다.

FSH 240 고전적 트위: 서론

이 과정에서 학생들은 고전 및 로맨스 시대 발레 치마를 개관합니다. 학생들은 고전적 트위의 역사를 배우고 허리띠, 속바지, 주름장식, 철사, 바스크 셔츠, 겔 셔츠와 보디스 쪼기 등 처음부터 끝까지 고전적 트위를 만듭니다.

FSH 241 영화의상 디자인

이 과정은 영화와 패션 학과와 협력하여 장편영화를 함께 설계하고 제작합니다. 학생들은 감도와 협업으로 의상을 디자인하고 이를 영화에 반영합니다. 학생들은 각 등장인물에 의상을 입히고 배우들에 그 크기를 맞추며 영화촬영 중 준비합니다.

FSH 242 의상 제작 1

이 과정에서 학생들은 대본이나 연극 공연을 위하여 오리지널 의상을 디자인합니다. 학생들은 종이에 디자인을 전개하고 이들 디자인을 3차원으로 구현하고 적절한 문서를 제공합니다. 학생들은 또한 의상 디자이너와 배우, 감독 및 다른 디자이너들과 협업하는 제작 과정에 대하여 배웁니다.

LA/FSH 244 패션의 역사

이 과정은 패션과 디자인의 출처로 고대로부터 20세기까지 서구의 복식 전통을 추적합니다. 학생들은 서양의 미의 이상에 대한 탐구를 시작하며 패션이 부활되는 고전, 이국적, 시골 및 로맨틱한 주요 분야에 대한 특화된 학습을 계속합니다.

FSH 245 마케팅: 화장품

이 과정은 학생들에게 화장품 마케팅에 특화된 전략을 만들기 위하여 패션 마케팅 교육을 적용하도록 준비해 줍니다. 학생들은 제품 개발, PR 및 정서적 브랜딩을 포함하는 화장품 마케팅 플랜을 만들 수 있게 됩니다. 학생들은 화장품 머천다이즈 과정과 협업으로 마케팅 계획을 개발합니다.

LA/FSH 246 섬유역의 역사

이 조사 과정은 선사시대부터 현재까지 섬유를 조사하며, 19 세기말과 20세 디장인 운동을 강조하면서 서구의 섬유 디자인과 생산은 물론 아시아, 아프리카 및 아메리카의 전통적 섬유를 검토합니다. 실내장식, 의복, 자동차 및 공업용으로 사용되는 섬유를 탐구합니다.

FND 250 구매의 기초

학생들은 다양한 머천다이즈 조직에서 소매용 구매 과정의 기본을 배웁니다. 이 과정은 학생들에게 판매기획, 공개구매 및 수익성의 요소 등을 소개합니다. 기초 수학 능력이 필요합니다.

FSH 252 시각 머천다이즈 1

이 과정은 현재 소매 업체에서 사용 중인 시각 머천다이즈와 디스플레이의 수 많은 요소에 대하여 조사합니다. 학생들에게 집기, 마네킨, 간판, 조명 및 받침대 등 사용 가능한 각종 시각 도구를 소개합니다.

FSH 257 악세서리 디자인: 보석류

이 과정에서 학생들은 여러 시대에 걸쳐서 사용된 악세서리와 여타 물건을 보면서 몸을 장식하기 위한 악세서리에 집중합니다. 학생들은 악세서리의 형태와 구조를 이해하게 되며 아이디어와 영감을 결합하는 방법을 가르칩니다.

FSH 258 악세서리 디자인: 핸드백과 소형 가죽 제품

이 과정은 패션 역사 전반에 걸쳐 사용된 악세서리를 개관하고 학생들에게 핸드백과 소형 가죽 제품 업계의 주요 업체를 소개합니다. 악세서리 디자인의 역학과 원리를 탐구합니다. 학생들은 오리지널 시각 연구와 작업용 시제품을 통하여 핸드백과 여타 관련 악세서리 컬렉션의 개발 방법을 배웁니다.

FSH 259 제품 개발 3: PDM - 생산전 데이터 관리

이 과정에서 학생들은 의류 시제품 개발과 생산전 승인 과정에 집중합니다. 원가와 조립을 포함하는 고급 라인 개발도 다룹니다. 제품 규격, 생산 패키지와 자재 명세를 추적하기 위하여 웹-기반 PDM 시스템을 소개합니다.

FSH 262 패션 디자인 3

이 과정은 디자인 철학에 집중합니다. 학생들은 자신들의 개인별 관점을 반영하기 위하여 드로잉 스타일, 디자인과 프리젠테이션 기술을 개발합니다. 학생들은 패션업계에 대한 지식을 습득하고, 권장 가격의 원리를 배우고, 국내 및 국제 시장에 대하여 이해하게 됩니다.

FSH 266 패션 컴퓨터 1

이 과정은 스타일에 치중하는 드로잉, 평면 스케치, 속성 스케치, 미니 바디, 규격 드로잉, 프리젠테이션과 스토리보드를 위한 컴퓨터를 사용하여 패션 일러스트레이션 기법을 탐구합니다.

FSH 267 남성복 패션 디자인 2

학생들은 남성복 시장을 연구하고 아이디어와 창의적 디자인을 개발하기 위하여 엄선된 프로젝트를 다룹니다. 학생들은 의사소통 기술을 배우고 자신의 작품에 대한 자신감을 키우면서 동시에 2차원 남성복 컬렉션을 그립니다.

FSH 268 남성복 조립 2

이 과정에서 학생들은 모든 향후의 남성복 수업의 기초가 되는 각종 디자인된 의류에 기본적인 남성복 불력을 만들어 넣습니다. 생산된 의류가 업계 표준을 충족하도록 초안과 조립의 원리를 가르칩니다.

FSH 269 제품 라인 개발

이 과정은 학생들에게 제품 라인 개발을 위한 협업 프로세스에 참가하도록 합니다. 학생들은 패션 컬렉션의 필수 부분인 모든 구성부분과 함께 실습기회를 제공하는 한 학기동안 계속되는 사례 연구에 참가합니다.

FSH 274 응용 섬유 1

이 과정은 가정 실내 장식과 패션 양쪽을 위한 섬유 업계를 개관합니다. 학생들은 나염과 열전사 프린팅을 배웁니다. 학생들은 또한 섬유 업계에 성공적으로 진입할 기회에 대하여 배웁니다.

FSH 276 응용 섬유 2

이 과정에서 학생들은 원단과 프린트 기법에 대한 이해를 더 높입니다. 학생들은 번아웃 및 디스차지 프린팅 등 옷감에 대한 여러 고급 표면처리 기법을 배웁니다.

FSH 278 패션 언론학: 블로그

학생들은 영감을 얻기 위하여 몇 가지 업계의 대표적 블로그를 검토하면서 자신들의 블로그를 개발하고 유지하기 위한 기술, 조사 및 글쓰기 기술을 배웁니다. 학생들이 뉴스가 되는 글을 쓰고, 명확한 관점을 표현하고 자신들의 작품을 강조하기 위하여 이 기술을 효과적으로 활용하도록 권장합니다.

FSH 280 개인별 스타일링

이 중급 과정에서 학생들은 개인별 스타일링의 방법에 집중합니다. 실습 프로젝트를 통하여 학생들은 실제 상황을 분석 및 연습하고 개인별 고객과 유명인사의 스타일링에 관련된 크리에이티브 및 조직적 기술을 습득합니다.

FSH 282 편직 디자인과 조립 2

학생들에게 기본적 텍스처 스틱치와 2중 베드 원단을 소개하고 학생들은 자신들의 최초의 옷을 만들기 위하여 이들 기법을 사용합니다. 서로 다른 편직 구조, 색상, 패턴 및 구성 기법의 개발과 분석을 통하여 학생들은 원단이 편직 디자인에 미치는 효과를 배웁니다.

FSH 284 스타일리스트 사진 촬영 제작

이 과정에서 학생들은 프리랜스 스타일리스트의 물류와 비즈니스 측면을 배웁니다. 사진촬영, 작업 관리 및 자체 판촉 등의 주제를 다룹니다. 외부 초청 강사, 수업 중 시뮬레이션 및 그룹 프로젝트로 해당 작업에 대한 각종 규칙을 검토합니다.

FSH 287 편직 디자인과 조립 3

이 과정에서 학생들은 특별한 편직 디자인을 위하여 필요한 구체적 디자인과 조립 기술의 연습에 집중합니다. 학생들은 업계에 필수적인 기술의 인식을 배우고 독특한 의류 디자인을 만들기 위하여 기계와 수작업 기법을 적용하고 결합합니다.

FSH 288 패션 특집과 스토리텔링

이 과정에서 학생들은 해설문 작성 기술을 개발하고 순수 보도 기사를 적용하고 특집 길이의 기사를 쓰는 소설풍의 기법을 정립합니다. 학생들은 자신들의 박자를 배정 받아 모의 편집회의에서 아이디어를 주장하도록 요청 합니다.

FSH 289 코르셋과 받침 속옷

학생들은 겹옷과 속옷 양쪽으로 사용할 코스셋을 학습하고 적용합니다. 학생들은 각종 원단으로 장식한 디자인 아이디어와 함께 할 실험의 기반으로 사용할 코르셋의 여러 스타일과 모양을 재단하고 조립합니다. 완성품을 만들기 위하여 선택한 원단 장식과 몰드 디자인을 완벽한 수준으로 개선합니다.

FSH 294 섬유 제품 프린팅

이 과정은 섬유 프린팅에 대한 창의적이면 지적인 실제 접근법을 가르칩니다. 학생들은 손수 회화, 드로잉 및 스텐실 인쇄뿐만 아니라 나염을 주로 활용하여 자신들이 원하는 최종 프린트 제품을 만들기 위하여 영감의 출처에서 아이디어를 개발하는 기회를 갖습니다.

FSH 295 지속가능 디자인

이 과정은 패션 디자인에서 환경 문제를 탐구합니다. 창의적인 해법과 대안을 발견하도록 학생들에게 권합니다. 정상적인 업계 표준을 모두 충족하면서도 생태보존의 문제를 동시에 다루는 디자인을 강조합니다.

FSH 297 시각 머천다이징: 도구와 재료

이 과정은 학생들에게 시각 머천다이징을 위한 디스플레이의 구성과 창작에 공통적으로 사용되는 각종 도구와 소재를 소개합니다. 학생들은 다양한 공방의 도구를 안전하고 제대로 사용하는 법을 배우고 시각 머천다이징 과제와 수업 프로젝트를 만들기 위한 최선의 방법을 연습합니다.

FSH 299 테크니컬 디자인 포트폴리오

이 과정은 기술적 드로잉 기술, 패션 디자인 관련 디지털 기술의 숙련도 및 제품 라인의 전문적 프리젠테이션을 보여주기 위한 마케터블 포트폴리오의 개발에 치중합니다. 학생들은 테크니컬 디자인 분야의 일감을 연구하고, 자신을 알리는 자료를 만들고, 업계 표준 소프트웨어와 웹 기반의 PDM을 사용합니다.

FSH 300 구두 디자인 1

학생들은 일련의 신발류를 디자인하면서 구두골, 신발의 디자인과 스켈치, 측정과 피팅 및 신발 소재와 부품에 대하여 더 많이 이해하게 됩니다. 학생들은 수제 신발, 제품개발과 시험, 규격, 기술 시트 및 업계 전시회 등 신발 업계의 여러 측면을 연구합니다.

FSH 301 데님 디자인

이 과정에서 학생들은 패션, 원단 및 피팅에 치중하면서 데님 디자인과 개발을 탐구합니다. 데님의 역사, 빨래와 마감, 패턴, 견본 제작, 생산 공정, 브랜드 아이덴티티, 머천다이징 및 마케팅 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 데님 제품의 컬렉션을 디자인하는 것으로 이 과정을 끝냅니다.

FSH 305 패션 홍보

이 과정에서 학생들은 패션 홍보에 적용되는 원리와 실재를 배웁니다. 학생들은 중요한 패션 마케팅 도구로 PR을 이해합니다. 학생들은 홍보산업의 역사, 업계에서 비전을 제시한 지도자들의 영향 및 현재의 패션 홍보에 영향을 미치는 기술로 발생한 변화를 탐구합니다.

FSH 307 시각 머천다이징: 진열창 컨셉

이 과정은 역동적인 진열창을 개발하기 위한 창의적 전략을 검토합니다. 학생들은 영감을 얻기 위하여 문헌, 음악, 현재의 사건, 대중 문화, 패션 및 영화의 역사를 탐구합니다. 효과적인 시각 내러티브의 고안을 강조합니다.

FSH 309 제품 개발 4: PDM - 조립, 구매 및 생산

학생들은 웹 기반의 PDM 소프트웨어를 활용하여 라인 개발 기술을 향상시킵니다. 이 과정은 기술 패킷과 라인 시트의 개선, 패션 제품 구매의 과정과 절차, 원가 견적 기법, 제품 구성 평가 방법 및 패션 제조에 대한 고급 지식 등에 치중합니다.

FSH 311 모자류 디자인

모자 디자인과 생산은 학생들이 극히 독창적이거나 엄격히 전통적 태도를 취하는 것을 허용하는 고도로 전문화된 직종입니다. 모자 디자인과 조립을 위한 다양한 소재를 사용하는 조립 기법을 강조합니다.

FSH 313 스타일 아이콘과 패션 물체

이 과정은 스타일 도해법, 패션 아바타와 매체의 해석 및 아이콘의 재창조에 치중합니다. 편집 작업에서 역사적 시대, 청년 운동, 스타일 캐피탈 및 상징적 패션 이미지의 뿌리 등을 깊이 토론합니다. 학생들은 전설적 이미지를 검토하고 대중문화에 대한 그들의 영향을 추적합니다.

FSH 316 국제적 소매/글로벌 마케팅

학생들은 국제적으로 활동하는 소매상의 연구를 통하여 글로벌 경제의 중요성을 배웁니다. 이 과정은 학생들에게 각종 법적, 사회 경제적 환경이 세계적으로 소비자 상품의 유통에 영향을 미치는지를 이해하도록 개념의 틀을 제공합니다.

FSH 317 남성복 패션 디자인 3

천연색 그림은 물론 규격 드로잉(플랫) 등 창의적 디자인 개념들을 포현하는 능력을 특별히 강조합니다. 학생들은 현재의 남성복 디자인 추세를 분석하는 동안 원단의 렌더링과 색채에 면밀한 주의를 기울입니다.

FSH 318 남성복 조립 3

이것은 남성복 조립과 플랫 패턴 만들기를 가르치는 중급과정입니다. 이 과정은 패턴 만들기과 조립을 위한 업계의 절차에 대한 학생들의 지식을 증대하도록 고안되었습니다.

FSH 323 패션 트렌드 분석

이 과정은 패션 추세 전망과 분석의 기본을 개관합니다. 이 과정은 제품의 진화하는 성질을 이해하고, 제품에 영향을 미치는 문화적 맥락을 해석하고, 패션 추세의 의미를 이해하고 예상하기 위하여 데이터를 수집, 분석 및 종합하는 것을 학생들에게 가르칩니다.

FSH 330 조립/원단/평면 패턴 3

이 과정에서 학생들은 고급 패턴 재단과 조립 기법을 배웁니다. 학생들은 현재 업계에서 사용되는 기법을 사용하여 맞춤 옷을 재단하고 만듭니다. 학생들은 또한 재단 프로젝트를 진행하면서 패션 원단을 제대로 다루는 방법을 배웁니다.

FSH 331 조립/원단/평면 패턴 4

이 과정은 학생들에게 이전의 과정에서 배운 패턴 만들기 및 조립 기술 위에 더욱 많은 기술을 연마하도록 고안되었습니다. 학생들은 업계 표준에 맞게 의류를 재단, 조립, 피팅 및 수정하기 위하여 기존 디자이너의 발표 작품과 학생들 자신의 2 차원 디자인으로부터 핵심 요소를 평가하고 해석합니다. 또한, 새로운 조립 및 마감 기법을 소개합니다.

FSH 333 테크니컬 디자인과 그레이딩

학생들은 패션 업계에서 성공한 테크니컬 디자이너가 되는 데 필요한 기술을 배웁니다. 이들 기술에는 테크니컬 플랫 그리기, 사이즈 등급별 규격서 작성, 체형과 성장의 이해, 조립 유의사항 작성, 어린이 옷에 적용되는 안전 유의사항 등이 포함됩니다. 학생들은 엑셀을 사용하여 완전한 테크니컬 규격 패키지를 만듭니다.

FSH 335 컴퓨터 기반 패턴 만들기

학생들은 Gerber Accumark 소프트웨어를 사용하여 패턴을 컴퓨터에 전자적으로 입력하고 다양한 체형을 위한 패턴을 만들고 변경하는 방법을 배웁니다. 학생들은 또한 다양한 사이즈에 맞게 패턴을 사이즈별로 분류합니다.

FSH 337 조립/원단/평면 패턴 5

이 과정은 학생들이 자신의 디자인 작품을 만들어 사전 컬렉션에 넣도록 고안되었습니다. 학생들은 수작업 그레이딩의 원리를 배우고, 실제 모델에 옷을 맞추고, 업계의 생산패턴 작업에 대하여 배웁니다. 학생들은 또한 새로운 조립 및 마감 기법을 검토합니다.

FSH 340 패션 디자인 4

학생들은 각자의 디자인 실력과 철학을 분석하고 개발하도록 격려합니다. 프리젠테이션 내용을 개선하고 디자이너의 관점을 강조하기 위한 테크니컬 기술을 연마합니다.

FSH 342 의상 제작 2

이 과정에서 학생들은 실제의 공연 프로젝트를 위하여 의상을 디자인하고 만듭니다. 학생들은 다양한 역동적 조립 및 공예 프로젝트를 진행하면서 배우들의 동작과 디자인에 기반한 공연 작품의 요구를 충족하는 의상을 완성합니다.

FSH 343 마케팅: 짧은 비디오

이 과정에서 학생들은 소비자에게 동기를 부여하기 위한 강력한 마케팅 도구로 짧은 비디오 이론의 활용과 개발의 가치를 배웁니다. 학생들은 패션 업계에 특화된 기본적인 비디오 기법을 배우고 스토리텔링과 비디오 커뮤니케이션을 사용하여 마케팅의 주요 우려 사항을 해결합니다.

FSH 344 원단과 모형

이 수업은 가까운 기하학적 2차원 평면이 3차원 모양의 옷감을 만드는 방법을 배웁니다. 학생들은 또는 실험적 원단 조작과 이들 3차원 모형과 몸과의 관계를 학습합니다. 학생들은 원단으로 3차원 모형을 만들고 의류를 디자인하기 위하여 이 모형을 드레스 모형에 적용합니다.

FSH 345 브랜드 마케팅

이 과정은 브랜드 가치, 브랜드 구축, 관리 및 마케팅의 모든 측면을 검토합니다. 학생들은 기존 브랜드는 물론 새로 부상하는 브랜드를 연구하고 브랜드를 개발하기 위하여 그 결과를 적용합니다. 브랜드 가치, 목표 소비자 및 해당 제품/서비스를 반영하는 브랜드 마케팅 계획의 개발을 강조합니다.

FSH 347 재고관리와 계획

이 과정은 재고관리, 수익성 및 경쟁력을 분석하여 FSH 250에서 소개된 개념을 확장합니다. 학생들은 재고회전율, 구매 및 기획에 대하여 배웁니다.

FSH 348 브랜드 마케팅

이 과정에서 학생들은 패션 상품의 디지털 마케팅의 기초와 전통적 마케팅과의 통합에 대하여 배웁니다. 과정의 내용에는 온라인 프로모션, 사용자 생성 콘텐츠, 회사 블로그 운영 및 모바일 마케팅 등이 포함됩니다. 학생들은 마케팅 계획을 수립하고 소셜 네트워킹의 각종 출구를 통하여 그 결과를 분석합니다.

FSH 350 자사브랜드 제품개발

이 과정은 학생들에게 제품개발의 개념과 기법을 소개합니다. 수행하는 프로젝트에는 적절한 제품을 확인하기 위한 연구, 그 제품의 개발, 자재 구매, 원가계산 및 견본제작 등이 포함됩니다.

FSH 352 시각 머천다이징: 공간 계획 및 지시사항

이 과정은 도소매 매장 공간에 대한 업계의 최고 관행에 치중합니다. 학생들은 전략을 개발하고 그 개념을 문서 및 비주얼 양식으로 제시합니다. 창의적 공간 활용, 복수 프로젝트 범주에 대한 적절한 표현, 전체 계절 사이클 및 인접 제품 등을 강조합니다.

FSH 357 소매 점포 경영

이 과정은 여러 가지 소매 점포 운영에 대하여 깊이 학습합니다. 이 과정에서 다루는 주제에는 위치와 목표 시장, 상품 배치와 배합, 고객 서비스, 판매 기법, 직원 기획, 사원 동기 유발, 시각 디스플레이, 이익 분석, 물류 및 그 밖에 많은 분야입니다.

FSH 363 특별행사와 판촉

이 과정에서 학생들은 패션 마케팅 계획을 지원하는 제품 출시 및 제품 발표를 위한 효과적이며 책임감 있는 특별행사와 패션 쇼를 개발하기 위한 요건과 관행을 배웁니다. 학생들은 특별행사와 판촉의 모든 측면을 계획, 주장, 개발 및 집행합니다.

FSH 368 악세서리 머천다이징

가죽 제품, 보석류, 스카프, 모자, 안경 등 악세서리에 포함되는 많은 매력적인 종류를 학생들에게 소개합니다. 학생들은 여러 소매 환경에서 악세서리의 중요성을 탐구합니다. 자사 브랜드 제품은 물론 주요 브랜드와 디자이너에 대하여 학습합니다.

FSH 369 머천다이징: 화장품

이 과정은 학생들에게 화장품 머천다이징의 최고 관행을 소개하고, 색채 화장품, 향수 및 피부 관리 등 업계의 여러 다른 범주에 대하여 알려줍니다. 국내 및 국제적으로 유명한 주요 브랜드의 검토, 산업의 역사 및 제품 배합의 개발과 선택 등의 고찰이 이 과정의 주제에 포함됩니다.

FSH 374 응용 섬유 3

이 과정에서 학생들은 열전사 페인트 사용하는 나염을 포함 인쇄 기법에 대한 지식을 계속 확장합니다. 학생들은 원단 견본을 디자인하고 원단 디자인의 컬렉션을 완성합니다.

FSH 375 패션 머천다이징 전략

이 과정은 그룹 프로젝트, 사례 연구 및 현장 연구를 기반으로 패션 상품 배합과 제품 선택을 위한 성공적 도소매 전략을 탐구합니다. 목표 시장에 맞는 전략적 관점과 취향의 개발을 강조합니다.

FSH 376 응용 섬유 4

이 과정에서 학생들은 의류 패션과 실내장식 양쪽을 위한 섬유 인쇄를 디자인 하는 기술을 더욱 높입니다. 학생들은 또한 원단 디자인 컬렉션을 계속 만듭니다.

FSH 377 시각 머천다이징 2

이 과정은 실습 프로젝트에 시각 머천다이징 개념을 적용합니다. 시각 머천다이징 이론, 집행 표준, 점포 디자인과 회사 이미지 등의 주제들이 포함됩니다.

FSH 378 남성복 패션 디자인 4

학생들에게 남성복 패션 디자이너로서 기술을 더욱 개발하고 국내외 시장에서 종합적 지식을 함양하도록 격려합니다. 일러스트레이션 기법과 전문적 프리젠테이션을 강조합니다.

FSH 379 남성복 조립 4

이 과정은 현재 남성복 업계에서 사용되는 맞춤 기법을 활용할 수 있도록 학생들을 가르칩니다. 학생들은 맞춤 의류의 조립과 조립 기법에서 사용되는 변형들을 배웁니다. 학생들은 기성복과 맞춤복 기법 간의 차이를 배웁니다.

FSH 382 편직 디자인과 조립 4

이 과정에서 학생들은 상급반의 빠르게 진행되는 환경에 대비하여 편직 컬렉션을 디자인하고 개발하는 데 필요한 모든 부분을 경험합니다. 모형과 3차원 구성은 물론 디자인 개념 개발, 옷본 그리기 및 포트폴리오 프리젠테이션을 특히 강조합니다.

FSH 384 남성복 스타일링

이 과정은 남성복 스타일링 직종을 탐구합니다. 학생들은 성공적 맞춤 남성복과 캐주얼 옷을 만드는 기법을 실습과 사진으로 배웁니다.

FSH 385 마케팅과 판촉 전략

이 과정은 특정 패션 환경을 위한 판촉 전략을 깊이 학습합니다. 학생들은 통합적인 마케팅 계획의 개발을 배웁니다. 광고, 통신판매, 선전, 홍보, 개별 판매, 특별 행사 및 소셜 네트워킹 등이 수업에 포함됩니다.

FSH 387 편직 디자인과 조립 5

이 과정에서 학생들은 패션 업계에서 취업하기 위한 충분한 준비를 위하여 편직 디자이너로서 그들의 전략을 확인 또는 개발합니다. 전문적 개인별 포트폴리오를 만들고 각자의 컬렉션의 개발을 위하여 프로젝트를 진행하도록 중점적으로 지원합니다.

FSH 390 패션 머천다이징 전문가 관행

이 과정은 학생들에게 소매 및 의류 머천다이징 업계의 커리어에 대한 현실적 정보를 제공합니다. 학생들은 자신들의 커리어를 선택을 탐구하고, 이력서를 작성고, 취업 인터뷰를 준비하고, 인턴 과정을 완료하고, 학생 신문에서 전문가로 변신하는데 치중합니다.

FSH 391 패션 제품 스타일링

이 과정은 학생들에서 잡지, 카타로그, 신문과 웹 등의 다양한 매체를 위한 다양한 패션 제품의 스타일링을 소개합니다. 학생들은 사진을 촬영하기 위한 패션 제품의 생산, 디자인 및 스타일링을 합니다. 제품 스타일링 기법과 개념을 강조합니다.

FSH 392 패션을 위한 소셜 미디어 전략

이 과정에서 학생들은 패션 업계에서 어느때 보다 더 복잡한 소셜 미디어를 다룰 수 있게 됩니다. 학생들은 패션 브랜드의 마케팅을 위한 노력에 가치가 있는 효과적이며 책임감 있는 소셜 미디어 전략을 수립하기 위한 일련의 기술을 배웁니다. 학생들은 소셜 미디어가 브랜드에 제공하는 다양한 플랫폼을 판독할 수 있게 됩니다.

FSH 394 패션 광고와 브랜드

이 과정에서 학생들은 패션 광고의 타당한 역할과 이름, 조건, 디자인 또는 심볼과 같이 패션 제품을 소비자들이 결정하고 확인하는 핵심 요소를 배웁니다. 학생들은 효과적 패션 광고를 위한 단일 브랜드 메시지의 중요성을 이해하게 됩니다.

FSH 397 시각 머천다이징: 마네킨, 폼 및 집기

학생들은 마네킨, 폼 및 대체물을 제대로 사용하고 유지하는 실습을 통하여 제품 프리젠테이션을 위하여 마네킨의 스타일링하는 절차를 배웁니다. 학생들은 스타일링 방법에 대한 기술을 연마합니다. 남녀 맞춤 의복을 위한 폼의 사용, 콤비 의복과 단품의 코디네이션, 패션 악세서리와 실내 장식물 등의 스타일링을 배웁니다.

FSH 398 섬유를 위한 컴퓨터

이 과정은 디자인 도구로 컴퓨터를 활용하는 기법을 탐구합니다. 학생들은 Photoshop과 Illustrator를 사용하여 섬유 디자인, 색채 선택 및 반복 파일을 만듭니다.

FSH 399 편직을 위한 컴퓨터

이 과정은 학생들에게 Stoll 공업용 편직기에서 중급 프로그래밍과 편직 기법을 경험하게 합니다. 학생들은 M1 소프트웨어에서 이들 도구를 사용하고, 7G 및 12G Stoll 공업용 편직기를 사용하여 편직 조각과 의류를 만드는 방법을 배웁니다.

FSH 400 조립/원단처리/평면 패턴 6: 상급반 컬렉션

학생들은 운동복에서 잠옷에 이르기까지 디자인된 의복 컬렉션을 연구, 디자인 및 조립합니다. 다자이나 공방의 기법을 강조합니다.

FSH 409 제품 개발 5: 고급 라인 개발

학생들은 특정 브랜드/회사를 위하여 2개의 컬렉션을 개발하여 제품개발의 전략을 세웁니다. 이 과정은 업계 표준 소프트웨어와 웹 기반의 PDM을 사용하여 고급 디지털 및 수작업 기술을 보여주고, 브랜드 이미지에 부합하는 완전한 제품 패키지를 제시합니다. 전문적인 프리젠테이션을 강조합니다.

FSH 410 전자상거래

이 과정은 학생들에게 패션 제품의 온라인 판매의 기본을 제공합니다. 전자상거래 기술의 새로운 전략, 새로 부상하는 웹 기반 비즈니스 모델, 마케팅 혁신 및 강화된 고객 접촉을 위한 최신 기법을 설명합니다.

FSH 417 남성복 패션 디자인 5

학생들은 국제적 패션 업계에서 특정 남성복 시장에 대한 이해도를 높이고 자신들의 개별적 스타일을 특정 시장 분야에 겨냥하는 것을 계속 배웁니다. 뉴욕, 런던, 밀라노 및 파리 컬렉션을 검토하면서 남성복 추세의 분석을 강조합니다.

FSH 418 남성복 조립 5

학생들은 머슬린 원단과 완성된 의류에서 자신들의 디자인을 적용합니다. 활동적인 운동복을 강조합니다. 남성복 조립 1, 2 및 3 과정에서 다룬 모든 부분을 보강하여 학생들의 재단과 조립에 대한 이해도를 강화합니다.

FSH 427 시각 머천다이징: 프리젠테이션을 위한 그래픽스

이 과정은 시각 머천다이징 업계에서 활용하고 있는 다양한 그래픽 커뮤니케이션 도구를 깊이 학습합니다. 학생들은 진열창에서 사용하는 역동적인 그래픽 커뮤니케이션을 고려할 뿐만 아니라 소매, 도매, 전시회, 점포 디스플레이 및 판촉을 위한 표지판 프로그램의 특징과 만드는 여러 기법을 배웁니다.

FSH 430 패션 디자인 5

이 과정에서 학생들은 특정 시장 분야에 자신들의 개별 스타일을 맞추기 위한 능력을 키웁니다. 디자인, 프리젠테이션 및 추세 분석 속에서 스타일을 계속 적용하는 것을 강조합니다. 학생들은 잘 정의되고 강력한 개인별 디자인 철학의 정립을 위하여 자신들의 디자인 실력을 개발합니다. 학생들은 상급반 컬렉션의 개발을 위하여 공부합니다.

FSH 434 조립/원단처리/평면 패턴 6: 3D 디자인

이 테크니컬 디자인 과정은 복잡한 의류의 재현에 치중합니다. 학생들은 디자이너들이 만든 의류를 분석하고, 종이 패턴을 만들고, 얇은 천으로 장식과 구체적 원단 견본을 만듭니다. 복잡한 재단 방법을 활용하여 정확한 종이 패턴을 만들고 고급 손 봉재 기법의 적용을 강조합니다.

FSH 436 패션 포트폴리오를 위한 패턴 재단과 3D 디자인

이 과정에서 학생들은 전통적 및 디지털 양식으로 자신들의 테크니컬 및 3D 디자인 패션 포트폴리오를 개발합니다. 이전에 다룬 테크니컬 프로젝트를 선택하여 개선하여 포트폴리오에 삽입합니다. 학생들은 웹 포트폴리오, 테크니컬 디자인 중심의 이력서 및 자신을 알리는 자료를 만듭니다. 전문적 수준과 업계 표준을 강조합니다.

FSH 438 패션의 해석

이 과정에서 학생들은 패션 비평의 안목과 언어로 글로벌 패션 업계의 순회 패션 쇼, 전시회 및 여타 행사를 검토합니다. 패션을 전 세계적으로 경제적 및 사회적 현상으로 만드는 개성, 브랜드, 제도 및 매체의 영향 등의 주제를 다룹니다.

FSH 440 의상 디자인 포트폴리오

이 과정에서 학생들은 자신들의 포트폴리오를 위하여 최고 의상 작품의 편집하고 선택합니다. 작품 촬영, 포트폴리오 배열 및 아이디어를 잠재 사용자에게 제시하는 기법을 다룹니다. 학생들은 깊이 있는 비평을 위하여 매주 작품을 제출하고 커버 편지와 이력서를 작성합니다.

FSH 441 의상 조립 1

이 과정에서 학생들은 코르셋, 뼈대가 있는 보디스 및 속치마를 만들어 무대 의상 제작의 기본을 배웁니다. 아울러, 학생들은 내복을 위한 특정 패딩을 만드는 방법을 배웁니다. 학생들은 끝으로 다양한 인체에 따라서 옷을 변경하는 방법은 물론 근대의 몸매에 맞추어 패턴을 조정하는 방법을 배웁니다.

FSH 442 컴퓨터 지원 섬유 디자인

반복 사용하는 패턴, 스케치와 마크를 만들기 위하여 섬유에 우호적인 환경의 매체 도구를 사용하여 자신들의 디자인 개념을 지원하기 위한 섬유 업계의 특정 소프트웨어의 사용법을 배웁니다. 학생들은 색채 정보, 선택, 가치 및 디자인 속의 적용 비율로 자세한 프리젠테이션을 만드는 것을 배웁니다.

FSH 445 현대 소매 전략

이 과정은 빠르게 변화하는 소매 환경을 위한 혁신적 소매 개념에 치중합니다. 학생들은 소비자 경향, 시장의 변화 및 유통채널을 연구하고 상품계획, 위치 분석 및 소매 활동의 모든 측면을 포함하는 완전한 소매 계획을 작성하기 위하여 그런 연구에서 얻은 정보를 사용합니다.

FSH 450 패션 기업가 정신

이 과정은 시장의 기회를 식별하기 위한 기업가적 방법에 치중합니다. 제품의 차별화와 소매 환경에서 새로운 제품과 브랜드를 마케팅하는 것을 강조합니다. 학생들은 독립적인 라벨이나 브랜드로 자신들의 제품 라인을 개발, 홍보 및 판매하는 과정을 포함한 사업계획을 만듭니다.

FSH 456 패션 포트폴리오와 CAD

이 과정은 학생들이 패션 업계에의 진입을 준비하도록 고안되었습니다. 프리젠테이션을 전문가 수준으로 높이기 위하여 CAD 기술을 연마합니다. 학생들은 웹 기반의 포트폴리오를 만들고 보충 자료를 개발합니다. 아울러, 학생들은 자신들의 컬렉션을 위한 라이 시트와 테크 팩을 만드는 방법을 배웁니다.

FSH 460 머천다이징: 업계의 협업

이 과정은 학생들에게 도소매 패션 브랜드에 대한 최신 패션 업계의 최고 관행을 소개합니다. 학생들은 성공적인 21세기 머천다이징을 위하여 필요한 경험과 리더십 기술을 제공하기 위하여 고안된 프로젝트를 수행하기 위하여 업계 전문가들과 함께 일합니다.

FSH 464 패션 소매 경영과 운영

이 과정은 학생들에게 소매 패션 사업의 운영과 경영의 모든 측면에 참여하고 배울 수 있는 실제 기회를 제공합니다. 학생들은 POS 시스템의 운영, 재고와 수입의 흐름의 관리와 통제, 매장의 상품 사입, 고객의 요구 관리 및 점원의 육성, 훈련 및 일정 관리 등을 배웁니다.

FSH 465 패션 디자인 6 상급반 컬렉션

이 과정에서 학생들은 자신들의 포트폴리오를 업계에서 기대하는 우수한 수준으로 완성하도록 일련의 최종 프로젝트를 수행합니다.

FSH 467 남성복 패션 디자인 6

이 과정에서 학생들은 자신들의 포트폴리오를 업계에서 기대하는 우수한 수준으로 완성하도록 일련의 최종 프로젝트를 수행합니다.

FSH 468 남성복 조립 6

학생들은 머슬린 생산을 개발하고, 의류의 피팅을 시도하고, 상급반 컬렉션을 위한 디자인의 패턴을 만듭니다. 학생들은 졸업 패션 쇼에 포함될 수 있는 패션 원단으로 최소 6벌의 남성복을 만듭니다.

FSH 472 시각 머천다이징 3

이 과정은 상급반 학생들에게 최종 실습 프로젝트를 제공합니다. 학생들은 상업 환경을 위한 환경 또는 시각 디스플레이를 고안하고 시행합니다.

FSH 473 섬유 포트폴리오

이 과정은 학생들이 섬유 업계에의 진입을 준비하도록 고안되었습니다. 학생들은 포트폴리오를 만들기 위한 목표를 설정하고, 기술을 분석하며, 종이에 일관성 있는 2차원 작품을 구성합니다. 프리랜스 작업의 실행 계획은 물론 커리어 기회를 탐구합니다.

FSH 474 응용 섬유 5

이 과정에서 학생들은 원단 프린팅과 조작에 대한 테크니컬 기술을 증대하고 지식을 넓힙니다. 학생들은 여러 종류의 원단의 성질과 성능을 계속 탐구합니다. 학생들은 또한 섬유 디자인 컬렉션을 계속 만듭니다.

FSH 476 응용 섬유 6 상급반 컬렉션

이 과정에서 학생들은 상급반 컬렉션을 위한 나염 원단 컬렉션을 만들기를 기대합니다. 자신들이 배운 다수의 프린팅 방법을 탐구할 기회를 갖습니다.

FSH 477 시각 머천다이징: 프로젝트 스튜디오

학생들은 특정 상품의 배합을 발표하기 위하여 완전히 통합된 시각 머천다이징 개념을 개발하고 시행합니다. 학생들은 다양한 머천다이징 애플리케이션에 걸쳐서 브랜드 배합을 위한 비주얼 프로그램을 개발합니다. 여기에는 진열창 디자인과 설치, 점포 내 특선 제품 프리젠테이션, 월 머천다이징, 매장 배치, 집기 디자인 및 그래픽 표지판 시스템 등이 포함됩니다.

FSH 478 에디토리얼 스타일링

이 고급 수준의 과정에서 학생들은 지난 50년의 중요한 에디토리얼 스타일리스트, 패션 사진사, 잡지 및 패션 기사에 친숙하게 됩니다. 학생들은 이 풍부한 자원을 활용하여 혁신적 개념을 강조하는 2개의 사진을 위하여 스타일을 개발하고 제작합니다.

FSH 479 상급 컬렉션을 위한 컴퓨터: 편집

학생들은 이전의 작품에서 적절한 디자인 아이디어를 택하고, 상급반 컬렉션을 위한 편집 의류를 만들기 위하여 그런 아이디어를 Stoll 공업용 편집기에 견본과 프로그램으로 개발합니다. 학생들은 업계 표준 품질로 자신들의 포트폴리오를 위하여 견본을 만듭니다. 고급 패션이 적용된 화려한 스티치 기법을 소개합니다.

FSH 482 편집 디자인과 조립 6

이 과정에서 학생들은 무대 발표 및 전문적 포트폴리오를 위한 상급반 편집 디자인 컬렉션을 개발합니다. 학생들은 전문가 수준으로 업계 표준을 준수하면서 연습해야 합니다. 개인별 커리어 목표를 위하여 업계에 당장 제출할 수 있는 포트폴리오의 완성을 강조합니다.

FSH 484 패션 쇼 스타일링

이 고급 과정에서 학생들은 디자이너 또는 브랜드의 아이덴티티를 유지하면서 패션 쇼를 위하여 스타일을 적용하는 방법을 배웁니다. 개별 및 그룹 프로젝트를 통하여 학생들에게 패션 쇼 이전과 쇼 기간 중 표정 결정 프로세스, 캐스팅, 피팅, 워크스루, 음악 및 무대 뒤 조정 등에 대한 스타일리스트의 책임을 보여줍니다.

FSH 488 잡지와 디지털 매체 출판

이 실습과정에서 학생들은 리서치 및 피칭 기사, 보도, 글쓰기, 예술 감독, 큰 제목, 데크, 사진 설명, 소셜 미디어와 사진 등 모던 프린트와 온라인 잡지 제작의 모든 측면에 참가합니다. 업계 표준과 마감시간 준수를 강조합니다.

FSH 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

FSH 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

FSH 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 고문에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다릅니다.

FSH 500 패션 인턴십

패션 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 코스

FSH 600 패션 디자인 1

이 과정은 모든 전공 분야의 학생들에게 디자인과 일러스트레이션의 다양한 방법론을 소개합니다.

FSH 600A 패션 디자인 1

이 과정은 모든 전공 분야의 학생들에게 디자인과 일러스트레이션의 다양한 방법론을 소개합니다.

FSH 601 3D 디자인 1

이 과정은 학생들에게 3차원 디자인과 의류 개발을 가르칩니다. 학생들은 패턴 작성과 의류 조립의 핵심 원리를 배웁니다. 패턴 모양 조작도 소개합니다. 공업용 장비의 적절한 사용, 작업장 관행 및 상업 패션 표준에 맞는 의류의 개발 등을 다룹니다.

FSH 601A 3D 디자인 1

이 과정은 학생들에게 3차원 디자인과 의류 개발을 가르칩니다. 학생들은 패턴 작성과 의류 조립의 핵심 원리를 배웁니다. 패턴 모양 조작도 소개합니다. 공업용 장비의 적절한 사용, 작업장 관행 및 상업 패션 표준에 맞는 의류의 개발 등을 다룹니다.

FSH 602 패션 디자인 2

이 과정은 학생들의 창의성 개발을 돕고 핵심 디자인 원리에 대한 지식을 축적할 수 있는 디자인 프로젝트로 구성됩니다. 시장 타당성의 인식을 강조합니다. 테그니컬 기술을 계속 키웁니다.

FSH 603 3D 디자인 2

전문적 지도, 고급 패턴 만들기, 조립 및 봉재 기법을 통하여 맞춤 제작 기술의 통달에 치중합니다. 학생들은 업계 표준에 맞는 맞춤 옷을 구상하고 조립하게 됩니다. 패션 원단의 바른 취급과 공업용 재봉틀을 제대로 활용하는 것을 강조합니다.

FSH 604 패션 디자인 3

이 과정에서 학생들은 목표 시장을 위한 그룹 프로젝트를 설계하고 개발하면서 협업과 전문 팀워크 절차를 실습합니다. 학생들은 또한 자신들의 독특한 철학과 디자인 실력을 과시하기 위하여 개인별 컬렉션을 개발합니다. 테크니컬 숙련도와 전문적 프리젠테이션을 강조합니다.

FSH 605 3D 디자인 3

이 과정에서 학생들은 2개의 프로젝트를 위하여 패턴을 재단하고 옷을 만듭니다.

FSH 606 패션 디자인 4

이 과정은 학생들이 결정한 개별적으로 설정한 프로젝트로 구성되어 있습니다. 최종 프로젝트를 위한 학습분야의 지식을 확대하기 위하여 어떤 프로젝트를 선택하여 진행할지에 대하여 학생과 강사가 협의합니다.

FSH 607 3D 디자인 4

이 과정은 강사와 협의하여 학생들이 선정한 프로젝트로 구성됩니다. 이들 프로젝트는 최종 프로젝트를 위한 패턴 준비로 진행됩니다.

FSH 609 패션 디지털 디자인

이 과정은 일러스트레이션, 평면 스케칭의 개발, 규격 작성, 프리젠테이션과 스토리보드 등을 위한 디자인 도구로 컴퓨터를 활용하는 기법을 탐구합니다.

FSH 610 응용 섬유 1

이 과정은 학생들에게 섬유 업계에서 사용하는 각종 원단 프린팅 방법을 소개합니다. 나염과 열전사 프린팅이 포함됩니다.

FSH 611 응용 섬유 2

이 과정은 학생들에게 원단을 실험하고 원단의 구성과 성능에 대한 자신들의 지식을 더욱 확대하도록 가르칩니다.

FSH 612 응용 섬유 3

이 과정에서 섬유 프린팅 전공 학생은 특정 프로젝트를 위한 원단을 개발합니다.

FSH 613 응용 섬유 4

이 과정은 강사와 협의하여 학생들이 선정한 프로젝트로 구성됩니다. 이들 중 하나 이상의 프로젝트들은 업계에서 진행하는 경시대회입니다. 디자인이 적용된 시장 분야나 최종 사용자를 특히 강조합니다.

FSH 615 직물 디자인

이 대학원 과정은 학생들에게 업계에서 사용하는 다양한 섬유 디자인 방법과 생산 기법을 소개합니다. 학생들은 디자인 프로젝트에서 섬유 디자인 컬렉션을 만들게 됩니다. 섬유의 역사를 간략하게 개관합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학 구비 요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

FSH 616 패션의 역사

이 과정에서는 학생들은 제품개발, 원료 소싱과 구매, 마케팅 및 소매 판매 등 패션 산업 전체를 개관합니다. 패션 비즈니스의 여러 부분 간의 상호관계를 강조하면서 모든 종류의 패션을 검토합니다.

FSH 617 패션 언론학 기초

이 과정은 패션 출판물과 스타일 섹션에서 발견되는 기사의 형식을 개관합니다. 학생들은 자신들의 목소리, 구조, 시각 및 패션 용어 사용을 검토하기 위하여 패션 기사를 분해하여 자신들의 독서, 글쓰기 및 연구 기술을 키웁니다.

FSH 618 편집 디자인

이 과정에서 학생들은 기초 및 중급 손 뜨게질을 배웁니다. 이들 기법을 사용하여 편집 견본을 짜고 2개의 컬렉션을 디자인합니다. 아울러, 학생들은 패션 업계에서 편집과 편집 디자이너의 일에 대하여 기본적 이해를 갖게 됩니다.

FSH 619 패션 언론의 발전과 현재의 토론

이 세미나는 패션 언론의 문화적 역할과 책임을 탐구합니다. 학생들은 패션 업계의 사회적 어려움, 스캔달 및 논쟁을 조사할 뿐 아니라 최근의 미디어 발전을 검토합니다. 이 수업은 학생이 진행하는 원탁 토론으로 진행됩니다.

FSH 620 편집 디자인과 조립 1

이 과정은 학생들에게 패션 편집 디자인의 다양한 창의적인 기술적 측면을 소개합니다. 학생들은 일러스트레이션은 물론 원단 개발을 통하여 원사, 색, 패턴, 텍스처와 모양의 사용을 조사하여 디자인 기술을 개발합니다. 가정용 및 공업용 편집기법을 소개합니다.

FSH 621 편집 디자인과 조립 2

학생들은 자신들의 창의적 개념을 기초로 옷을 디자인하고 완성합니다. 평면 패턴과 3차원 디자인 방법을 소개합니다. 학생들은 기본적 실루엣을 조사하면서 색채와 패턴을 결합합니다. 학생들은 또한 완전한 패션 작업을 추정하고 패턴을 그립니다.

FSH 622 편집 디자인과 조립 3

이 과정에서 학생들은 공업용 편집기를 경험합니다. 학생들은 이중 베드 원단과 3차원 디자인을 치중하면서 2개의 옷을 디자인하고 제작합니다. 학생들은 피팅한 실루엣의 제약 속에서 우선 디자인한 후 실루엣을 탐구하기 위하여 이중 베드 원단의 기능을 조사합니다.

FSH 623 편집 디자인과 조립 4

이 과정에서 학생들은 자신들의 개별적 스타일을 강화하고, 포트폴리오를 위하여 작품을 준비하고 최종 컬렉션을 위한 준비로 기술을 보완하기 위한 자발적인 프로젝트를 진행합니다.

FSH 624 패션의 언어

이 과정은 학생들에게 패션 업계의 용어를 익히는 기술을 제공합니다. 수업 내용에는 패션 머천다이징의 언어와 머천다이징 프로그램의 개관이 포함됩니다. 이 과정은 패션 마케팅, 머천다이징, 제품 개발, 원료 소싱, 섬유 및 시각 머천다이징에 관련된 핵심 용어를 강조합니다.

FSH 626 디지털과 인쇄 잡지 출판

이 워크숍 스타일의 과정에서 학생들은 자신들의 인쇄 및 디지털 플랫폼의 잡지를 구상, 디자인 및 편집하는 기회와 함께, 영향력 있는 스토리를 전하기 위하여 그림과 말이 어떻게 결합되는지를 배웁니다.

FSH 627 특집 스토리 쓰기, 연구 및 보도

이 과정에서 학생들은 자신들의 박자를 배정 받아 모의 편집회의에서 아이디어를 주장하도록 요청됩니다. 글쓰기와 연구 기술의 연마, 장편 기사 개발 및 패션을 보다 큰 문화적 맥락에 놓는 것을 강조합니다.

FSH 628 소셜과 모바일 보도

이 과정은 학생들에게 전보에서 애플리케이션에 이르기까지 역사를 통하여 소셜 및 모바일 보도를 종합적으로 보도록 합니다. 언론인들에게 인터랙티브한 뉴스 기사를 생산할 수 있게 하는 현대의 스토리텔링과 디지털 도구를 강조하면서, 이 과정은 학생들이 대중적인 애플리케이션으로 생산한 장편 특집 기사를 공유하는 실황 보도 프리젠테이션으로 끝납니다.

FSH 629 패션 스타일링

학생들은 패션 잡지에서 발견되는 다양한 사진에 스타일을 적용하는 것을 배웁니다. 비주얼 스토리텔링과 세뇌, 옷을 당기기, 실험하기, 인재의 예약 및 무대에서 일하기로부터 작품 사진 제작의 실제적 부분을 강조합니다.

FSH 630 패션 마케팅 전략

이 과정은 학생들에게 판촉과 마케팅 소통에 치중하면서 마케팅의 개관을 제공합니다. 이 과정의 주요 부분에는 시장 개발, 판촉, 전화 판매, 소셜 네트워킹 및 입소문 마케팅이 포함됩니다.

FSH 631 머천다이징 원리

학생들은 구매자의 관점에서 소매 회사의 머천다이징 부서의 기능을 배웁니다. 계절적 재무기획, 상품배합 기획, 납품조건 협상 및 재고관리 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 성공적인 소매 비즈니스를 구축하기 위하여 필요한 개념과 기본적인 소매 관련 수학적 계산법을 배웁니다. 참고: 이 과정은 기초 수학 능력이 필요합니다.

FSH 632 추세 분석과 제품개발

학생들은 추세 정보를 얻는 방법과 장소와 시장을 위한 새로운 패션 제품의 개발에 관한 개념에 이들 시장 추세를 적용하는 것을 배웁니다. 학생들은 연구, 원료 수싱, 원가계산, 머천다이징과 마케팅을 포함, 개념 개발부터 완성까지 오리지널 제품을 개발합니다.

FSH 633 소매 경영과 운영

이 과정은 모든 패션 머천다이징 비즈니스에 영향을 미치는 현재의 경영 주제를 검토합니다. 사례 연구, 교과서 읽기 및 촬영된 인터뷰를 통하여 학생들은 기업의 사회적 책임, 윤리, 기업가 정신, 리더십 및 글로벌리제이션에 대한 지식을 습득합니다.

FSH 634 섬유와 기타 원자재

학생들은 특정 목표 시장에 적절한 제품 품질을 강조하면서 섬유와 기타 원자재의 기본을 학습합니다. 이 과정은 원단 견본 분석의 실습을 포함합니다.

FSH 635 경쟁 전략 개발

이 과정은 학생들에게 사업계획 개발에 관련된 전략적 사고를 소개합니다. 경쟁력의 개발, 비즈니스 전략의 개발, 수익성의 가정과 부분을 형성하는 것 등이 학습 주제에 포함됩니다.

FSH 637 제품 소싱과 어소트먼트 기획

이 과정은 다양한 종류의 상품을 전 세계적으로 소싱하기 위한 기회를 탐구합니다. 원가 비교의 일부로 수출입 제약의 영향을 고려합니다.

FSH 638 제품 라인 개발 - 협업 프로세스

이 과정에서 학생들은 라인 개발의 기본을 배웁니다. 이 과정은 패션 컬렉션 제작 과정에서 디자이너, 공급업자, 머천다이저 및 비즈니스 파트너들 간의 협업 프로세스를 검토합니다. 이 과정은 분석적이고 창의적인 방법으로 이 과정을 가르칩니다.

FSH 640 패션 드로잉

이 과정은 패션과 일반 일러스트레이션 위하여 옷을 입은 인체를 그리는 데 치중합니다. 몸의 이해에 치중합니다. 이 과정의 출석 수강생의 숙제로 3-시간의 드로잉 워크샵에 반드시 출석해야 합니다.

FSH 641 뉴스 및 짧은 보도를 위한 신병훈련소

뉴스룸을 모방한 이 집중적인 글쓰기 과정은 일간지에서 사실에 기반한 환경에서 학생들을 훈련하기 위하여 고안되었습니다. 학생들은 각자의 박자를 배정 받고 긴박한 마감 시간 안에 뉴스 속보를 발굴하고 작성합니다. 이 수업에서 학생들은 또한 뉴스와 사건 보도 기사를 읽습니다.

FSH 643 패션 디지털 테크닉

이 과정은 전문적 프리젠테이션을 개발하고 정보를 효과적으로 전달하기 위하여 업계 표준 그래픽 소프트웨어의 활용에 치중합니다. 학생들은 컨셉 보드, 브랜딩, 머천다이징, 생산 문서 및 마케팅 자료를 개발하여 전문적으로 제시합니다. 프로그램들 간에 유연하게 작업하는 것을 강조합니다.

ADV 645 사치품 브랜드: 제품개발과 마케팅

사치품 브랜드 분야는 항상 매력적인 주제였습니다. 사치품 브랜드의 제품개발과 마케팅은 가장 복잡하지만 흥미로운 직종 중 하나입니다. 이 과정은 사치품 브랜드의 제품개발과 마케팅의 혼합에서 사용하는 요소들과 원리들 간의 상호작용을 함께 검토합니다.

FSH 648 지속가능성과 사회

이 과정은 지속가능성에 대한 현재의 가장 중요한 주제를 다룹니다. 학생들은 우리 사회에 영향을 미치고 지속가능성을 양성하기 위하여 사용할 수 있는 교육, 라이프스타일 및 기술적 전략을 탐구하면서 예술과 디자인에 영향을 미치는 현재의 지속가능성 관련 도전과 정책에 대한 실제적인 지식을 습득합니다.

FSH 649 패션 기업가 정신: 전략적 브랜드 관리

이 과정은 소비자의 수요를 충족하기 위하여 창의적 아이디어를 비즈니스로 전환하는 현재의 패션 브랜드의 개발에 치중합니다. 학생들은 깊이 있는 연구, 업계 최고의 관행, 추세, 시장 분석과 현재의 비즈니스 환경에서 성공하는 데 필요한 기업가적 사고방식을 기초로 브랜드 전략을 개발합니다.

FSH 650 패션 디자인 입문

이 과정은 패션 디자인 프로세스의 기본을 제공합니다. 학생들은 선택된 프로젝트를 통하여 비주얼 연구 기술과 아이디어를 개발하고 디자인 요소를 확인합니다. 학생들은 디자인 개발 및 RTW 컬렉션의 편집과 균형 잡기의 기본적인 단계를 배웁니다. 학생들은 기술적, 시각적 및 언어적 프리젠테이션을 개발합니다.

FSH 651 패션 조립

이 과정에서 학생들은 디자인 작업실을 개관하면서 옷 만들기과 평면 패턴 만들기의 기본 원리를 배웁니다. 학생들은 현재의 패션 업계에서 사용 중인 상업적 표준에 맞게 의류의 패턴을 재단하고 옷을 만드는 방법을 배웁니다.

FSH 652 글로벌 패션 소비자 추세

이 과정은 글로벌 패션 시장, 새로 부상하는 트렌드와 소비자의 역동성을 소개합니다. 규정된 목표 시장에서 기회를 확인하기 위하여 패션 이론, 다양한 시장 특징 및 소비자 행태 및 패션 업계 내의 글로벌 문제를 연구하고 적용합니다.

FSH 653 제품개발과 공급망

이 과정은 제품 개발에서 유통까지 글로벌 패션 공급망의 구조에 치중합니다. 학생들은 회사의 목표, 목표 시장, 제품 종류, 규제 및 유통 채널에 적합한 제품개발 전략을 개발하기 위하여 제품 라이프사이클, 경영 도구 및 패션 업계의 글로벌리제이션 문제를 평가합니다.

FSH 654 통합 패션 마케팅 커뮤니케이션 전략

이 과정은 전통적 및 비전통적 마케팅 커뮤니케이션 채널과 업계의 최고 관행에 치중합니다. 학생들은 역동적인 패션 마케팅 환경에서 현재의 트렌드와 신기술을 반영하는 특정 패션을 위한 통합 마케팅 커뮤니케이션 전략을 개발합니다.

FSH 655 디지털 마케팅과 소셜 미디어

이 과정은 새로 부상하는 디지털 및 소셜 미디어 플랫폼에 치중합니다. 학생들은 전통적 마케팅 채널과 통합된 디지털 마케팅 전략을 개발하기 위하여 디지털 및 소셜 미디어 플랫폼을 평가합니다. 수량 분석과 평가 매트릭스를 강조합니다.

FSH 656 패션과 지속가능성

이 과정은 글로벌 생태에 관한 관심과 보다 지속가능한 미래를 향한 운동에서 패션의 역할에 치중합니다. 생태 전략을 비즈니스, 마케팅 및 제품개발 목표의 기획과 시행에 적극적으로 통합하기 위하여 패션 전문가에게 영감을 주고 지원하는 데 치중합니다.

FSH 657 온라인 소매

이 과정은 온라인에서 제품을 판매할 때 필요한 것을 이해하기 위한 튼튼한 기초를 제공합니다. 온라인 판매에 적용되는 마케팅, 머천다이징과 소비자 경험 전략을 검토하여 학생들은 전자상거래에서 소비자와 제품을 어떻게 연결하는가에 대한 깊은 지식을 습득합니다.

FSH 658 글로벌 마케팅과 신시장

학생들은 사례 연구와 지역 및 글로벌 소매업체의 최고 관행을 통하여 글로벌 경제의 개념적 틀과 비즈니스 환경을 패션 조직에 적용합니다. 학생들은 글로벌 및 새로 부상하는 시장에 치중하는 패션 조직의 마케팅 전략을 개발합니다.

FSH 659 패션 홍보

이 과정은 패션 홍보의 원리, 역할 및 관행에 치중합니다. 학생들은 고객의 요구와 PR의 목표에 따라서 홍보전략을 개발하고 다양한 이해관계자들에게 자신들의 제안을 설득합니다.

FSH 661 의상 디자인 1

이 과정에서 학생들은 의상 디자이너의 관점을 통하여 현대 극본의 구조, 캐릭터 및 플롯 개발의 뿌리를 탐구하면서 고전 극본을 위한 의상을 디자인 합니다. 3개의 교재를 통하여 고전의 내러티브, 연극의 역사 및 디자인 역사의 기초를 탐구합니다.

FSH 662 의상 디자인 2

이 과정에서 학생들은 뮤지컬, 무용 및 실험극을 위한 의상을 개발합니다. 학생들은 이들 3가지 뚜렷이 다른 스타일을 탐구하여 움직임과 음성에 디자인을 연결하고 어떻게 공연 및 청중과 배우 간의 벽을 허물 수 있는지를 검토합니다. 마지막으로, 학생들은 다수의 극적 매체로 전환할 수 있는 광범한 디자인 능력을 과시하기 위하여 포트폴리오를 확장합니다.

FSH 663 의상 디자인 3

이 과정에서 학생들은 희극, 공포물 및 드라마에 치중하면서 현대 영화를 위한 의상을 디자인합니다. 학생들은 색채와 실루엣이 관중의 캐릭터와 원형의 인지에 미치는 영향을 탐구합니다. 각 프로젝트는 또한 콘티, 엑스트라 계획 및 원단의 선택을 강조하면서 영화 디자인의 특정 요구를 조명합니다.

FSH 664 의상 디자인 4

이 과정에서 학생들은 3가지 구체적 영화 장르를 위한 의상을 디자인합니다: 판타지, 시대물 및 과학 픽션 이들 세가지 장르를 탐구하여 학생들은 전통적 연구를 다루고, 새로운 의상 소재를 탐구하고 더 큰 정확성을 위한 특정 내용을 조사하는 방법을 배웁니다. 마지막으로, 학생들은 종이 프로젝트를 만들고 구체적 내용을 3차원 견본과 구현된 디자인으로 개발하는 기회를 갖습니다.

FSH 671 의상 조립 1

이 과정에서 학생들은 시대물 의상 만들기, 연극과 코르셋 제작에 관련된 패턴 및 소도구 만들기 기법에 치중하면서 의상 제작의 기본을 배웁니다. 학생들은 드레스 폼 대신에 특정 인물에 의상을 입혀서 실제 몸과 소통하는 데 치중합니다.

FSH 675 시각 머천다이징: 이미지와 브랜드

이 과정은 상업적 환경을 위한 시각 디스플레이의 복잡한 내용을 탐구합니다. 비주얼 이미지와 패션 브랜딩의 고급 학습이 주제에 포함됩니다. 학생들은 시각적 머천다이징 디자인과 디스플레이를 만들고 적용합니다.

FSH 676 의상 공예

이 과정에서 학생들은 가면, 무기를 만들고 원단을 헐게하여 무대 공예물의 기본을 배웁니다. 이들 프로젝트를 통하여 배우는 기법들은 잘 연마된 장인의 기술로 다양한 새로운 프로젝트에 적용될 수 있습니다.

FSH 683 컴퓨터 지원 제품개발

이 과정은 디지털 방식의 제품 견본 제작과 생산 준비 과정에 치중합니다. 원가와 조립을 포함하는 고급 컴퓨터 지원 라인 개발도 다룹니다. 제품 규격, 생산 패키지와 자재 명세를 추적하기 위하여 웹-기반 PDM 시스템을 소개합니다.

FSH 685 제품 생산과 소싱

이 과정은 패션 제품을 개발하기 위한 글로벌 생산과 제품 소싱의 구조에 치중합니다. 학생들은 회사의 목표, 목표 시장, 제품 종류, 원자재 소싱, 수출입 규제, 원가비교, 납품업체 평가 및 유통채널을 고려하여 제품 라인, 생산 과정과 소싱 전략을 개발합니다.

AHS 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

AHS 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 고문에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

AHS 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

AHS 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

AHS 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 주별 온라인 동료 리뷰와 토론회에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

AHS 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다.

FSH 811 논문/포트폴리오: 디자인

이 자율 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트와 섬유 포트폴리오를 완성하기 위하여 목표를 평가하고 시간표를 만듭니다. 이 프로그램에서 습득한 기술의 적용 및 학생의 독특한 디자인 관점과 특성을 반영하는 작품을 계속 개발하는데 치중합니다. 이 과정은 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 완성하기 위하여 필요하면 다시 수강할 수 있습니다.

FSH 815 논문/포트폴리오: 3D 디자인

이 자율 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트와 섬유 포트폴리오를 완성하기 위하여 목표를 평가하고 시간표를 만듭니다. 이 프로그램에서 습득한 기술의 적용 및 학생의 독특한 디자인 관점과 특성을 반영하는 작품을 계속 개발하는데 치중합니다. 이 과정은 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 완성하기 위하여 필요하면 다시 수강할 수 있습니다.

FSH 821 논문/포트폴리오: 섬유

이 자율 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트와 섬유 포트폴리오를 완성하기 위하여 목표를 평가하고 시간표를 만듭니다. 이 프로그램에서 습득한 기술의 적용, 프린팅 지식의 확대 및 섬유 품질과 성능의 추가 탐구 등에 치중합니다. 이 과정은 논문 및 포트폴리오를 완성하기 위하여 다시 수강할 수 있습니다.

FSH 831 논문/포트폴리오: 편집

이 자율 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트와 편집 포트폴리오를 완성하기 위하여 목표를 평가하고 시간표를 만듭니다. 이 프로그램에서 습득한 기술, 즉 전문적 편집 디자인과 기법, 마감처리 및 조립 기술의 적용과 학생의 독특한 디자인 관점과 특성을 반영하는 작품을 계속 개발하는데 치중합니다. 이 과정은 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 완성하기 위하여 필요하면 다시 수강할 수 있습니다.

FSH 850 GDS: 시장 조사

이 과정에서 학생들은 여러 연구 방법을 사용하여 현명한 연구를 진행하기 위하여 학술적 및 전문적 연구 방법을 배웁니다. 학생들은 자신의 최종 논문 프로젝트를 위하여 산업, 목표 시장 및 고객 프로파일을 확인하고 개선하기 위하여 연구를 실행하고 분석합니다. 비즈니스 환경의 평가, 연구의 수량 측정과 분석, 학술 및 전문적 연구 글쓰기와 연구결과를 제시하고 사업계획의 틀을 개발하기 위하여 의사소통하는 것 등이 과정에 포함됩니다.

FSH 851 GDS: 제품 소싱과 배합

대학원 학생들은 제품과 서비스의 소싱에 치중하면서 개인별 최종 논문 프로젝트를 진행합니다. 학생들은 자신들의 특정 패션 비즈니스 계획에 따라 공급업자를 찾습니다. 글로벌 입지선정, 품질, 최소 주문수량, 납기, 가격책정, 제품 구색과 사이즈 배합 등을 강조합니다.

FSH 852 GDS: 제품개발

대학원 학생들은 제품개발에 치중하면서 개인별 최종 논문 프로젝트를 진행합니다. 학생들은 자신들의 제품 라인을 구성하기 위하여 목표 시장, 연구 및 추세를 분석합니다. 조립, 실루엣, 색채, 견본제작, 소싱 및 원가계산을 강조합니다.

FSH 853 GDS: 비주얼 머천다이징 브랜드와 이미지

대학원 학생들은 자신들의 개인별 최종 프로젝트의 모든 시각 브랜딩 측면에 대한 지도와 비평을 받습니다. 다루는 주제: 상품 진열, 배치와 흐름, 원자재, 조명, 내부 장식과 집기에 대한 고려, 모든 브랜드 부수물(로고, 표지판, 포장 및 여타 디지털 브랜드 분위기 조성물) 각 학생의 논문을 개선하기 위하여 개별 프로젝트에 대한 강사의 비평, 동료들과의 토론이 포함됩니다.

FSH 855 GDS: 마케팅 전략과 계획

이 과정에서 학생들은 마케팅 전략, 예산 및 계획을 개발하기 위하여 자신의 시장조사를 사용합니다.

FSH 858 GDS: 재무기획

이 과정은 최종 논문 프로젝트의 재무 측면에 치중합니다. 승인받은 학생의 사업계획의 모든 요소를 검토하고 개선합니다. 수익성과 현금흐름을 강조합니다.

FSH 859 GDS: 논문 마무리

이 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트를 보완/수정합니다. 글쓰기, 편집 및 최종 발표를 위한 준비를 강조합니다.

FSH 881 GDS: 언론학

학생들은 자신들의 지도 수업으로 선정된 분야에 이전의 인쇄 및 온라인 언론 경험을 적용합니다.

ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.





미술





제공 과정

회화에 대하여

이 화화 과정은 오랜 기간 실증된 기본 원칙과 테크니컬 기술에 근거하고 있습니다. 여기에는 아이디어와 개인적 방향으로 이어지는 드로잉, 디자인, 명암 제어 및 색채 개념의 정확성과 민감성이 포함됩니다.

회화 시설:

- 이 학과의 시설에는 25,000 평방 피트의 교실, 2의 풀타임 해부학 스튜디오, 그리고 극장 좌석이 비치된 하나의 전일제 멀티미디어실이 포함됩니다.
- 모든 교실과 스튜디오에는 이젤, 타바렛, 모델 스탠드, 스포트라이트, 샤워실 및 그림 보관 선반이 비치되어 있습니다.
- 모든 학생이 모든 재료를 할인가격에 살 수 있는 점포가 시설 내에 있습니다.
- 소품실에는 100가지 이상의 원단과 3,500가지 이상의 수업 및 학생용 소품이 비치되어 있습니다. 모든 인물화 수업을 위하여 다양한 모델들을 고용합니다.





조각에 대하여

이 대학교는 전통적 및 현대적 조각 과정 양쪽 모두 제공합니다. 이 학과는 세라믹, 브론즈 주물, 용접 및 단조 등 다양한 매체를 위한 기술은 물론 미학적 및 개념 개발을 가르칩니다.

조각 시설

이 대학교의 조각센터는 샌프란시스코의 박물관 및 화랑 지역의 중심에 위치한 50,000 평방 피트의 첨단 시설입니다.

- 요업센터는 컴퓨터 프로그램으로 조정되는 전방 문으로 넣는 전기 및 가스 가마, 슬랩 롤러, 사출기 및 원료 배합 공장을 가지고 있습니다.
- 이 학과는 150파운드의 금속 도가니 (실리콘 브론즈 및 알루미늄), 번아웃 가마, 절단기, 거친 표면 연마기 및 공예작업용 모래분사기를 가지고 있습니다.
- 용접 구역에는 첨단 TIG 용접기, 전동 공구, 브론즈 주물의 마무리 용으로 사용되는 신형 모래분사기와 고색(녹청) 처리기를 가지고 있습니다. 보유 장비로 MIG 및 TIG 용접기는 물론 금속 절단용 제트 밀링기, McEnglevar MIFCO 단조기, 플라스마 절단기가 있습니다.
- 형틀제작 스튜디오에서는 플라스터와 고무 등의 재료를 위한 1, 2 및 3-조각 몰드와 주물을 만들 수 있습니다.
- 완전한 장비를 갖춘 첨단 목공소가 있습니다.
- 공압 조각기 및 소형 금속을 진공 주물 시설도 있습니다.
- 이 학과는 전체 캘리포니아 주에서 유일하게 완전한 공예/조각 네온 스튜디오를 가지고 있습니다.



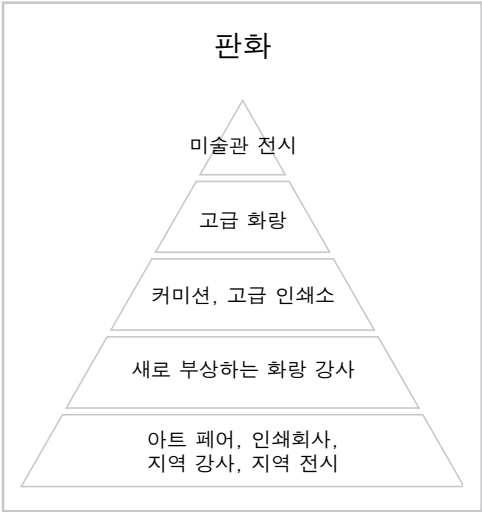
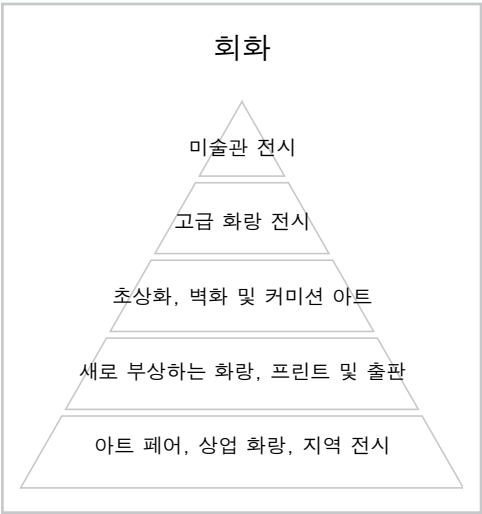
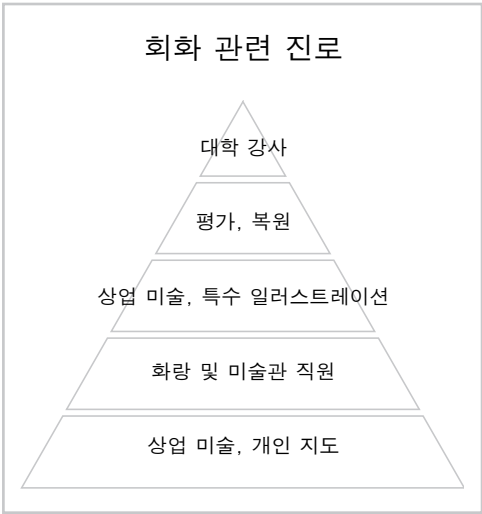
판화에 대하여

이 학파의 프로그램은 학생들에게 예술가로서 개념적으로 발전하는 것은 물론 판화에 필요한 중요한 테크니컬 기술을 통달하는 능력을 제공합니다. 우리는 강한 심미적 민감성은 물론 기술적 숙련도의 균형을 육성하는 분위기를 만드는 것에 대하여 자부하고 있습니다.

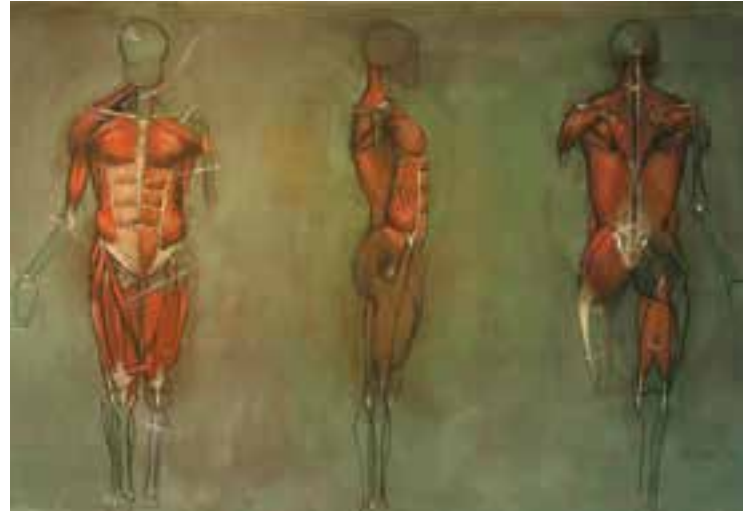
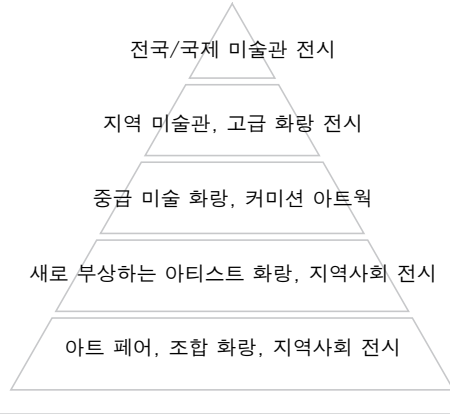
- 이 학파의 주요 판화 설비에는 컴퓨터와 디지털 출력 시스템이 있는 일반 작업 구역, 음각, 양각 및 모노타입 판화를 위한 6개의 프레스가 있는 고급 및 기초 학생들을 위한 2개의 별도 스튜디오가 있습니다.
- 음각 스튜디오에는 아연과 구리 부식을 지원하는 지속가능한(친환경) 방법은 물론 전통적 시설을 모두 포함합니다.
- 실크스크린 스튜디오는 사진식각 프로세스에 집중하고 넓은 암실이 있습니다.
- 리소그래피 스튜디오는 4대의 프레스와 다양한 크기로 100개의 스톤을 갖추고 있습니다. 이 스튜디오는 학생들에게 스톤-기반 드로잉과 프린팅의 옛날 기법을 통달하기를 권합니다.
- 북아트/레터프레스 시설은 드릴 프레스, 종이 재단기, 라미네이팅기와 제책 프레스 등 다양한 장비를 갖춘 스튜디오입니다. 제책프레스 학생들은 책의 측면을 Vandercook 프레스로, 명함을 Platen 프레스로 인쇄하고, 포지티브 필름에서 폴리머 판을 만들기 위하여 노광기를 사용하는 방법을 배웁니다.
- 대학원 학생들만이 탁상 프레스가 있는 800 평방 피트의 공용 스튜디오를 사용할 수 있습니다. 이 공용 스튜디오는 쉽게 접근할 수 있는 주 판화 스튜디오 바로 옆에 있습니다.



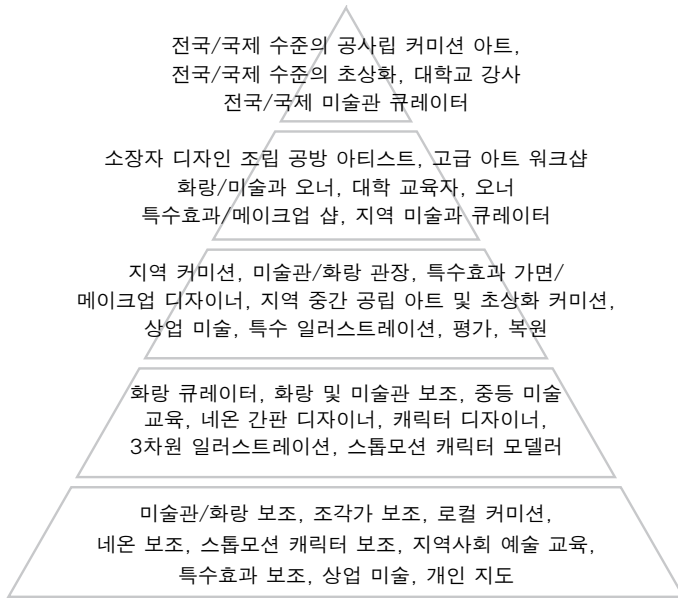
커리어 진로



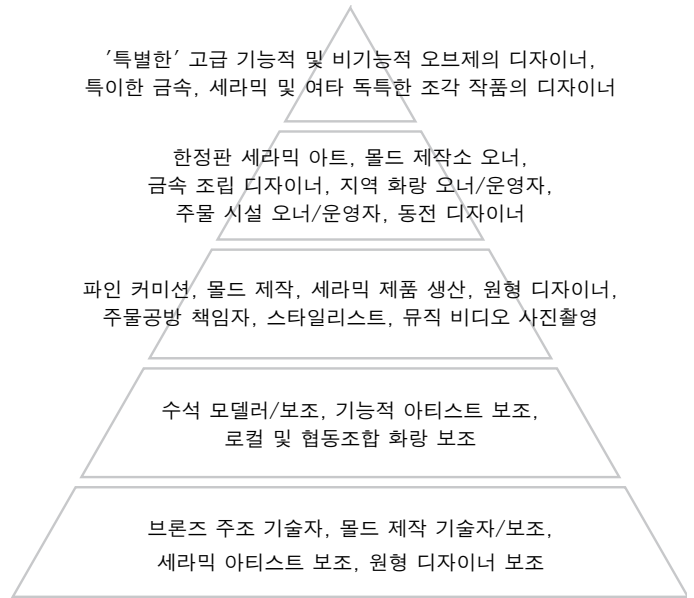
조각 전시회



조각 관련 일과 커미션



조각 관련 비즈니스



학위 요건

미술 준학사[AA]

AA 소요 학점

전공 코스웍

핵심	33 학점
전공	15 단위
+ 인문	18 학점
합계	66 단위

미술 BFA 학위 요건

• 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

• GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2
예술역사 이해 과정	2
직장 소통 및 관행 과정	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

미술 마케팅 AA 학위 핵심 과정

FA 110	정물화 1
또는 FASCU 130	조각 1
FA 143	실크스크린 1
또는 FA 144	�칭 1/음각
또는 FASCU 233	주형술과 주물(캐스팅)
FA 145	판화
또는 FASCU 234	머리와 인체 조각
FA 211	회화 입문: 인체
FASCU 270	에코르세 또는
FA 213	해부 입문 또는
또는 FASCU 231	세라믹 조각 1
FA 224	구도와 회화
또는 FASCU 330	조각 3
FND 110	폼(형)의 분석
FND 112	인체 드로잉
FND 125	색채와 디자인
FASCU 131	인체 모델링
또는 FASCU 230	조각 2
ILL 133	디지털 매체 1 사진과 이미징

일반 교육 요건

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 내 소통과 관행

LA 291 디자인 경력:

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

미술 학사[BFA]

BFA 필수 단위

전공 코스웍	
핵심	36 학점
전공	42 단위
+선택	9 단위
+인문	45 학점
합계	132 단위

미술 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독	1
문화의 이념과 영향	
직장 커뮤니케이션과 실제	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문(Liberal Arts) 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

미술 AA 학위 핵심 과정

FA 110	정물화 1
또는 FASCU 130	조각 1
FA 143	실크스크린 1
또는 FA 144	엠틱 1/음각
또는 FASCU 233	주형술과 주물(캐스팅)
FA 145	판화
또는 FASCU 234	머리와 인체 조각
FA 211	회화 입문: 인체
FASCU 270	에코르세 또는
FA 213	해부 입문 또는
또는 FASCU 231	세라믹 조각 1
FA 224	구도와 회화
또는 FASCU 330	조각 3
FA 420	상급반 포트폴리오 워크샵/전문적 실습
FND 110	폼(형)의 분석
FND 112	인체 드로잉
FND 125	색채와 디자인
FASCU 131	인체 모델링
또는 FASCU 230	조각 2
ILL 133	디지털 매체 1 사진과 이미징

일반 교육 요건

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

직장 내 소통과 관행

LA 291	디자인 경력:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 측량
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술 화두
LA 128	몸의 예술: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축의 조사
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축의 조사
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축의 조사
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	실크스크린의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이태리 세미나
LA 281/MPT 255	영화 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르의 검토
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	현대 세계의 예술가
LA 382	영화 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	Hitchcock의 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독
LA 388	아사아 영화 조사
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이태리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스
LA 422	이태리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다 및 초현실주의 조사
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문학의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술 화두
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

미술교사 자격증

자격증 요건

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 학점
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위

합계 **120 단위**

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

미술(드로잉 및 회화 전공) 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 인문	3 학점
합계	36 단위

미술(드로잉 및 회화 전공) 석사 [MA] 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

미술 석사 [MA] 학위 대학원 전공 과정

FA 600	인물화 스튜디오
FA 601	소묘(드로잉)
FA 602	두상 드로잉
또는 FA 608	추상과 해석
FA 604	구상 회화
또는 FA 607	도시경관 회화
또는 FA 644	속성 습작
FA 605	풍경화
또는 FA 607	도시경관 회화
FA 606	정물화
FA 609	회화
FA 618	추상 예술의 구도
또는 FA 616	초상화
또는 FA 644	속성 습작
FA 626	명암법
FA 630	색채 이론
	전공 과목 +1

미술(드로잉 및 회화 전공) 석사 [MA] 학위 대학원 필수 인문학 과정

GLA 601	르네상스 예술의 세계와 그 고전적 기원

미술(판화 전공) 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 인문	3 학점
합계	36 단위

미술(판화 전공) 석사 [MA] 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

미술 (판화 전공) 석사 [MA] 학위 대학원 전공 과정

FA 601	소묘(드로잉)
FA 603	혼합 매체 판화
FA 609	회화
FA 610	엠틱
FA 611	석판인쇄
FA 612	실크스크린
FA 613	모노타이프와 볼록판 인쇄
FA 626	명암법
FA 629	책 표지 인쇄
FA 630	색채 이론
FA 631	복아트
또는 FA 624	혼합매체/판화 - 고급 기법 전공 과목 +1

미술(판화 전공) 석사 [MA] 학위 대학원 필수 인문학 과정

GLA 602	20 세기의 예술과 이념

미술(조각 전공) 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 인문	3 학점
합계	36 단위

미술(조각 전공) 석사 [MA] 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

미술 (조각 전공) 석사 [MA] 학위 대학원 필수 전공 과정

FASCU 620	인체 모델링
FASCU 622	몰드 제작/주조
FASCU 623	금속 단조와 용접
FASCU 624	클레이 표현
FASCU 637	브론즈 및 금속 주조
JEM 660	3D 프린팅과 모델링 입문
FA 601	소묘
FA 600	인물화 스튜디오
	전공 과목 +4

미술(조각 전공) 석사 [MA] 학위 대학원 필수 인문학 과정

GLA 601	르네상스 예술의 세계와 그 고전적 기원



미술 석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공 27 단위	
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학과장 승인 시

미술 석사[MFA] 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

미술 석사 MFA 필수 전공 과정 회화 전공

FA 600	인물화 스튜디오
FA 639	두상 드로잉
FA 601	소묘(드로잉)
FA 602	두상 드로잉
또는 FA 618	추상 예술의 구도
FA 604	구상 회화
또는 FA 608	추상과 해석
FA 606	정물화
FA 609	회화
FA 626	명암법
FA 630	색채 이론
FA 655	중간 및 논문 준비

미술 석사(판화 전공)-필수 전공 과정

FA 601	드로잉
또는 FA 626	명암법
FA 609	회화
또는 FA 630	색채 이론
FA 610	�칭
FA 611	석판인쇄
FA 612	실크스크린
FA 613	모노타이프와 볼록판 인쇄
FA 631	책의 예술
FA 655	중간 및 논문 준비
	전공 과목 +1

미술 석사(조각 전공) 필수 전공 과정

FA 601	드로잉
FND 620	인체 모델링
FASCU 622	몰드 제작/주조
FASCU 624	클레이 표현
FASCU 630	고급 수준 인체 모델링
FASCU 644	논문 세미나
	전공 과목 +3

미술 석사 [MFA] 학위 대학원 필수 인문학 과정

예술사 이해SS & 미학적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술의 세계와 그 고전적 기원
GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 607	계몽 시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계의 전설
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 674	미술가의 전문적 관행

전공 지정 대학원 인문 과정

GLA 612	석사 후보 글쓰기와 연구 (FA 조각 전공 학생 필수)

학부 과정 코스

FA 110 정물화 1

이 과정은 정물화에 대하여 집중적으로 소개합니다. 학생들은 단일 광원으로부터 간단한 형태를 표시한 후 형태의 빛, 다양한 형태와 그림자를 그리는 것을 배웁니다. 학생들은 또한 따뜻하고 찬 색채에 대하여 이해하게 됩니다. 구도, 윤곽 잘라내기, 그림의 평면 내에서중복과 배치를 강조합니다.

FA 121 중간 수준 인체 드로잉 (종전 ILL 221)

이 과정은 기본적인 인체 드로잉을 시작하여 누드 모델에 대한 학습을 계속합니다. 제스처, 구조, 형태와 비율을 강조합니다. 형태와 해부학에 적용된 빛과 그림자를 강조합니다.

FA 142 석판인쇄 1

이 과정은 돌과 석판의 드로잉과 프린팅의 창의적 요소와 기술적 측면을 다루며, 판화의 미학적 관심사에 토론은 물론 석판인쇄의 전체 과정을 탐구합니다. 소묘(데생) 실력, 표현하는 드로잉 및 화가의 마크 표시 등이 석판인쇄의 과정에 적합합니다.

FA 143 실크스크린 1

이 과정은 수성 잉크로 직접 사진 이멀전에 의한 스텐실 프린팅 방법을 사용하여 인쇄술의 기본에 대하여 설명합니다. 학생들은 미술과 현대 커뮤니케이션 작품을 만들기 위하여 다양한 종이와 잉크를 사용하는 데 대한 전문화된 지식을 개발합니다.

FA 144 �칭 1/음각

이 과정에서 학생들은 �칭/음각 프린팅 프로세스를 탐구합니다. 학생들은 단계별 탐구 여형을 통하여 구리와 아연 인쇄 원판으로 예술 작품을 만들기 위한 오랜 기간 실증된 기법을 개발합니다. 독특한 기술과 스타일을 개발하도록 모든 방법과 소재를 제공합니다.

FA 145 판화

이 과정은 �칭, 실크스크린, 모도타이프, 제책 아트, 석판 인쇄 및 부조 인쇄를 소개합니다. 이 과정의 완료 시 학생은 모든 프린트 매체에 대한 기본 지식을 제대로 습득합니다. 학생들은 포트폴리오와 인쇄물 책을 제작합니다. 전통적인 판화 공정도 가르칩니다.

FA 153 서예 및 글자 디자인 (종전 ILL 206)

이 과정은 붓과 다양한 종류의 필기도구를 사용하여 손으로 글꼴을 쓰는 오랜 기간 실증된 기술을 탐구합니다. 학생들은 이들 기술이 프린트, 아이덴티티 및 서체 등 모든 디자인 분야에 어떻게 적용되는지를 배웁니다. 고전에서 현대의 글자 디자인에 이르는 다양한 스타일을 가르칩니다.

FA 156 레이저 절단, 기계 및 전기공학

학생들에게 움직임, 빛 및 상호작용을 미술 프로젝트에 추가하기 위하여 근대적 시제품 제작 기법과 도구를 소개합니다. 레이저 절단기, 기본적인 전기 및 기계적 종이 구조를 사용하여 학생들은 근대적 기술을 아트 스튜디오에 적용합니다. 이들 기법은 판화제작자, 제책 아티스트, 순수 미술가, 조각가, 포장재 디자이너 및 일러스트레이터들에게 도움이 됩니다.

FA 210 정물화 2

이 과정은 정물화의 여러 방향과 형식을 다룹니다. 정물을 더 깊이 탐구하기 위하여 다양한 스타일, 기법 및 구성 내용을 사용합니다. 개인별 테크니컬 접근법을 권장합니다. 더 야심적이고 더욱 큰 회화를 강조합니다.

FA 211 회화 입문: 인물화 (종전 ILL 140)

이 과정은 유화를 소개하며 인물화를 강조합니다. 전통적 및 현대적 접근법을 모두 다룹니다. 명암, 색채, 형태, 모양, 구조 및 구도를 토론합니다.

FA 213 해부 입문

이 과정은 인체의 뼈와 근육에 대한 개론적 학습을 제공합니다. 해부학적 형태와 그것이 구상예술과 어떻게 연관되는지에 대한 역동성을 강조합니다.

FA 214 중급 해부

이 과정은 입문 과정에서 다루지 않은 깊은 곳과 표면의 근육을 소개합니다. 이 과정은 머리, 손 및 발에 집중하면서 해부에 대한 종합적 학습 기회를 제공합니다. 보다 넓은 기하학적 관점을 강조합니다.

FA 220 수채화 1

이 과정은 수채화의 기술적, 역사적 및 실천적 조사이며 학생들에게 소개된 기법과 재료를 기초로 옅은 그림을 선택하는데 필요한 배경을 제공합니다. 투명한 적용, 소중한 밀칠 기법, 평칠, 마른 붓 터치 및 물감 덧칠 기법 등을 강조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

FA 222 머리와 손 표정 (종전 ILL 222 머리와 손)

이 과정은 머리의 개별 부분을 추가로 학습하면서 머리 전체의 기본 형과 구조를 집중적으로 검토합니다. 손에 대한 학습은 단순한 구조에서 더 상세한 형태에 이르는 주제로 시작합니다.

FA 224 구도와 회화

이 과정은 구도, 명암, 패턴, 색조, 스테이징, 무드의 원리와 색채 이론에 대하여 종합적으로 깊이 학습합니다. 개념에서 완성작에 이르는 창의적 과정을 강조합니다. 회화의 경험을 통하여 학생의 구도에 대한 상상력이 풍부한 반응력이 강화됩니다.

FA 225 수채화 매체: 아크릴과 구아슈 (종전 ILL 339 일러스트레이터용 물감)

이 과정은 모든 학생의 수채화 기술의 개별적 개발을 강조합니다. 학생들은 이 매체의 여러 특성과 기법을 더 깊이 탐구합니다. 특정 화가와 일러스트레이터의 방법, 사진에 의한 작업 및 특정 주제의 그리기 등의 주제를 다룹니다.

FA 226 고급 인물과/미술

이 과정은 정확한 명암과 형태의 원리에 의한 드로잉의 힘에 치중합니다. 학생들은 목탄과 콘테를 색조와 선으로 적용하여 형태의 특성과 느낌을 표현합니다. 드로잉에 채색을 결합하는 것을 강조합니다. 대형 완성 드로잉은 이 과정의 귀중한 부분입니다.

FA 227 머리와 손의 미술

이 과정은 숙련도가 높은 학생의 능력을 순화합니다. 사람의 머리와 손의 개별 부분에 주목하면서 구조를 분석합니다. 극적인 색조의 드로잉을 강조하며 콘테, 파스텔 및 목탄의 결합을 탐구합니다. 이 과정의 끝에 회화를 소개합니다.

FA 228 풍경화 1

이 과정은 풍경화에 대한 전통적 및 현대적 접근법을 탐구합니다. 자연의 빛과 구도의 효과를 통하여 감성적 반응을 불러일으키는 것을 강조합니다. 이 과정 전체에서 플레네르 화풍을 강조합니다.

FA 241 북아트 1

이 과정은 학생들에게 손 제본과 케이스 제작의 모든 예술적 직종을 종합적으로 소개합니다. 학생들은 책 속에 텍스트와 이미지를 삽입하는 데 적합한 창의적인 낮은 수준의 복제 기법은 물론 도구와 장비의 옳은 사용법을 가르칩니다.

FA 242 석판인쇄 2: 색채

이 과정은 스톤과 플레이트의 드로잉과 페인팅의 창의적 요소와 기술적 측면을 다룹니다. 학생들은 고급 수준의 색채화를 학습하며 석판인쇄의 흑백 이미지를 탐구합니다.

FA 243 실크스크린 2

이 과정은 실크스크린 기술을 확대하고 기법의 순화 기회를 제공합니다. 학생들은 대형 프로젝트 및 포트폴리오 시리즈를 디자인합니다. 개인별 방향의 실험과 발전을 강조합니다. 정규 학생들은 AAU 실크스크린 랩에서 모듈 당 6시간씩 실습 프로젝트를 수행합니다.

FA 244 엽칭 2

이 과정은 고급 음악 판화에 대하여 지도합니다. 학생들은 음악 판화와 관련 매체의 표현력을 충분히 이용하는 복잡한 기법을 배웁니다. 실험을 권장합니다.

LA 247 실크스크린의 역사와 기법

이 과정은 판화의 고대 기원에서 현재의 스타일과 기술적 혁신에 이르기까지 판화의 예술을 개관합니다. 학생들이 역사 전반에 걸쳐서 프린트 이미지의 표현력과 변화하는 문화적 역할을 탐구하는 과정에서 부조, 음악, 석판 및 실크스크린 기법의 뚜렷한 특징이 강조됩니다.

FA 249 프로젝트 개발을 위한 직관적 드로잉

이 과정에서 학생들은 자신들의 창의적 아이디어를 프로젝트의 생성과 기획에 적합한 드로잉으로 전환합니다. 학생들은 균형, 형, 리듬 및 공간 간의 관계에 대하여 배우고 이들 개념을 자신들의 구도에 적용합니다. 학생들은 드로잉 포트폴리오를 개발하기 위하여 상상력, 현장 및 스튜디오 환경에서 그림니다.

FA 253 고급 서예 (종전 ILL 236)

이 과정은 서예와 그래픽 디자인에서 서예가 강력한 도구로 사용될 수 있음을 가르칩니다. 이 과정은 실험적 및 비전통적 서체를 검토합니다. 학생들은 전체 알파벳, 서체 패턴 및 첨단 스타일을 공부합니다.

FA 255 책 표지 인쇄

이 과정은 책 표지 인쇄와 북아트, 표지 측면 인쇄와 활자체를 소개합니다. 식자 활자, 혼합 잉크, 프레스에 잉크 묻히기와 프린팅 절차 등의 주제를 다룹니다. 납 활자 인쇄, 합성수지 플레이트 디자인과 프린팅, 압력 프린팅, 부조 인쇄 방법과 프린팅 편집 등을 보여줍니다.

FA 310 초현실주의, 스타일 및 표현 1

초현실주의 그림에서 특정 방향을 탐구하는 강력한 회화 기법을 상용하여, 이 과정은 꿈, 예상 밖의 일, 판타지 등의 개념을 다룹니다. 학생들은 그래픽 스타일, 큐빅 형, 왜곡, 단순화, 강력한 붓칠과 담대한 색채를 통하여 현실을 전환하는 것을 배웁니다.

FA 311 옷 입은 인물화 1

이 과정은 학생들에게 옷 입은 몸의 개념화를 가르칩니다. 학생들은 구조, 질감과 형태와 비례, 제스처, 빛, 그림자, 명암 및 색채의 관계를 탐구합니다. 물감 다루기, 붓의 사용, 의복과 장식 원단의 여러 성질을 이해 및 인체와 환경과의 관계 등을 강조합니다.

FA 313 야생동물 그림 1

이 과정에서 학생들은 야생동물을 관찰, 스케치, 색채 연구, 사진 촬영 및 자신이 선택한 아크릴, 오일, 고아슈, 파스텔 또는 물감을 사용하여 그리기 위하여 동물원이나 야생동물 보호구역에 방문합니다. 학생들은 탄탄한 드로잉 기술과 관점을 활용하여 동물의 형, 텍스처와 특징에 따라서 구도가 뚜렷한 그림을 제작합니다.

FA 320 수채화 2

이 과정은 몇 가지 수채화 매체와 기법을 고급 수준에서 탐구합니다. 학생들은 보다 더 야심적 프로젝트를 완성하도록 개인별 자유를 갖습니다.

FA 321 머리 그림 1

사람의 머리를 정확하게 그리는 데 필요한 기술을 학생들에게 가르치기 위하여 이 과정은 머리의 구조의 분석과 전통적 기법을 결합합니다. 질감, 명암, 모양, 텍스처와 색채를 통하여 머리 형태를 개발을 탐구합니다.

FA 322 속성 습작 1

이 과정에서 학생들은 강한 에너지의 속성 습작의 예술을 숙달합니다. 그림은 색채, 구도, 물감 다루기 및 주제의 표현을 강조합니다. 학생들은 색채 공부와 직접 그리기의 흥분을 통하여 편집의 중요성을 배웁니다. 학생들은 그들의 그림 소재에 대하여 직관적 느낌을 개발할 것을 권장합니다.

FA 325 혼합매체 드로잉과 회화 1

이 과정에서 학생들은 매체를 혼합하고 다양한 드로잉 표면을 사용하여 새로운 가능성을 발견합니다. 따로 사용하거나 색조와 색채와 결합하던지 선의 기술적 및 표현적 성질은 학생의 그림에 입체감, 텍스처와 생동감을 줍니다.

FA 326 머리 그림 2: 초상화

이 과정에서 학생들은 초상화를 그리면서 질량, 명암, 모양, 텍스처와 색채를 통하여 구조와 스타일을 개발합니다. 학생들은 주인공의 본질은 물론 특정 개인의 신체적 유사성을 초상화에서 표현하는 방법을 배웁니다. 자세잡기 기법을 탐구합니다.

FA 327 고급 인물화 1

학생들은 인물을 그리기 위한 고전적 방법을 개발하기 위하여 사실적 회화 기술을 숙달합니다. 대형작을 완성하도록 권장하여 학생들이 제스처, 구도, 몸의 표현과 개성을 포착합니다.

FA 330 정물화 3

이 과정은 FA 210에서 다룬 개념을 확장하여 정물화 분야를 더욱 깊이 탐구합니다. 색조 및 명암의 숙달과 텍스처 표면의 묘사를 통하여 학생들은 3차원 형태와 깊이의 환상을 만들 수 있게 됩니다.

FA 340 화가들을 위한 실크스크린

미술적 실크스크린 제품을 만들고, 이미지의 여러 가지 변형을 만들고, 자신의 그림 작품들을 화가다운 방법으로 실크스크린으로 표현하는 데 필요한 기본적인 실크스크린 기법을 배웁니다. 이 과정은 기존 작품 포트폴리오를 프린트 형식으로 바꾸는 것을 다룹니다.

FA 341 북아트 2

북아트 1의 연장인 이 수업에서 학생들은 판형의 기술적 및 개념적 측면을 더 깊이 탐구합니다. 고급 제본에 더하여 더욱 발전된 개인별 프로젝트를 강조하면서 학생들은 판의 구분, 예술적 제책(Artist's Books) 및 복잡한 케이스 제작 등을 탐구합니다.

FA 343 실크스크린 3

이 포트폴리오 구축 과정에서 학생들은 전시에 적합한 일련의 통일성 있는 실크스크린 작품을 개발합니다. 기법, 개념화 및 실행의 숙달을 강조합니다.

FA 344 모노타입 1

이 과정은 모노타입 프린팅의 기본적 기법, 기술적 과정과 개념을 소개합니다. 학생들이 만든 오리지널 프린트 작품의 제작과 미학적 진화를 위한 기술의 지도를 강조합니다.

FA 345 고급 판화 프로젝트 1

이 과정에서 학생들은 독자적으로 규정한 프로젝트를 통하여 자신들의 스타일과 숨씨를 연마합니다. 학생들은 현대 작가를 연구하고 일관된 방식으로 주제에 맞게 작업하는 것을 배웁니다. 프린트 기법과 모든 전통적 매체의 작업을 결합하는 것을 강조합니다.

FA 347 볼록판 인쇄 1

이 과정은 나무조각, 리노컷트, 모노프린트와 콜라그래프 등 부조 프린트의 본질적 성질을 깊이 탐구합니다. 이 과정은 학생의 상상력을 확장하기 위하여 기법과 창의성 양쪽 모두를 강조합니다. 학생 개개인의 관점과 시각적 구현을 강조합니다.

FA 348 종이 조각

이 과정에서 학생들은 다양한 상상력을 사용하여 3차원 저부조 종이 조각품을 만듭니다. 3차원 이미지의 환상을 만들기 위하여 스케칭, 다자인, 커팅, 벤딩 및 종이 올리기의 기본 기법을 가르칩니다. 각 수업은 학생들이 각종 기법을 적용하고 고품질의 완성된 작품을 생산하기 위한 과제로 구성됩니다.

FA 350 벽화 1

이 과정은 주거, 상업 및 공공 건물의 현대 작가를 위한 벽화 생산과 다양한 측면을 탐구합니다. 이 과정은 벽화의 개념, 고객, 제안서, 디자인, 현장, 양식, 표면, 매체, 재료, 방법, 과정/애플리케이션, 생산 및 제품을 고려합니다.

FA 355 활판인쇄 2

이 과정에서 학생들은 자신들의 기술을 한 단계 향상하고, 활판인쇄기에서 한 판의 프린트와 예술 책을 만듭니다. 학생들은 활판을 짜고, 디자인하고 광중합 플레이트, 활판이 실린더 프레스에서 프린트합니다.

FA 368 도시의 풍경

이 과정은 도시 경관의 이미지를 그리는 개념을 확고히 합니다. 미팅한(회색 날씨) 조명에서 빛과 그림자로 구성된 강렬한 햇빛의 특성에 이르는 다양한 빛의 효과를 활용하여 도시 회화의 가능성을 제대로 이해합니다. 현장과 스튜디오 페인팅이 필요합니다.

FA 373 회화의 개념

이 과정은 새로운 방법을 떠올리도록 전통적 회화 기법의 경계를 크게 강조합니다. 학생들은 초상화, 플레네르 및 정물화와 같은 전통적 주제를 다루면서 다양한 방법을 고급 수준에서 실험합니다. 그런 작품을 새롭고 더 현대적인 맥락에서 접근하는 것을 강조합니다.

FA 385 고급 판화 프로젝트 2

이 과정에서 판화 전공 학생들은 자신들의 미적 표현을 다음 수준으로 올리고 성숙한 작품과 예술가의 진술을 개발합니다. 학생들은 주제에 맞게 작업하는 능력을 보강하고 제안된 중심 개념에 따라 포트폴리오를 개발합니다. 의도의 표현과 자기 평가를 강조합니다.

FA 410 초현실주의, 스타일 및 표현 2

이 과정은 학생의 개인별 취향의 개발을 계속합니다. 대형 작업을 통하여 개념과 동기의 이해를 토론합니다. 완성작을 시작하기 전에 가능성의 탐구를 학습 형에 나타냅니다.

FA 411 옷 입은 인물화 2

이 과정은 더 야심적인 과제로 옷 입은 인물화를 계속 학습합니다. 학생들은 옷을 사람의 모습을 효과적으로 나타내고 인물을 환경 속에 배치하는 능력을 증대합니다.

FA 413 야생동물 그림 2

이 과정의 작업은 일련의 대형 작품을 위한 개인별 취향을 중점적으로 제안하는 것이 필요합니다. 학생들은 야생동물을 관찰, 스케치 및 그들의 개념과 스타일을 더욱 발전시키기 위해서 동물원과 보호구역을 방문합니다. 학생들은 작은 학업에 따라서 전시에 적합한 일련의 작품을 만듭니다.

FA 420 상급반 포트폴리오 워크샵/전문적 실습

이 과정은 미술가의 여러 가지 비즈니스 문제를 개관한다. 이력서 및 전기 작성과 포트폴리오 구성을 강조합니다. 화랑과 미술관 소개, 지원금 신청, 공공 관계 및 리뷰(비평)와 기사를 검토합니다. 소득세, 계약서 및 보험 등 화가에 관련된 비즈니스 문제를 토론합니다.

FA 421 풍경화 2

이 과정은 풍경화에 대한 전통적 및 현대적 접근법을 더 깊이 탐구합니다. 학생들은 플레네르 활동을 더욱 개발하고 스튜디오에서 대형 그림을 제작합니다. 개인별 방향(취향)을 권장합니다.

FA 422 속성 습작 2

이 과정에서 강렬한 붓질의 한 단계 더 개발할 것을 강조합니다. 더 큰 크기의 그림을 학습하여 의미 있는 물감 적용에 대한 확신을 키우고 무서움이 줄어듭니다. 속제의 주제는 화가가 선택합니다. 탄탄한 페인팅 기본 위에 직관적 물감의 처리를 권장합니다.

FA 423 추상화 1

이 과정에서 객관적 및 비객관적 원천을 기초로 추상화를 그림니다. 구도, 균형, 색채, 텍스처, 모양 관계와 물감 적용 등을 특히 강조합니다. 이 과정은 모든 회화의 형식과 관련된 추상화 및 독립된 예술 형식으로서의 추상화의 중요성을 강조합니다.

FA 424 대가의 기법 1

이 과정은 대가의 각종 기법을 탐구합니다. 학생들은 회화의 방법을 크게 수정한 화가들의 역사적 개관과 더불어 실습 지도를 받습니다. 이 과정은 학생들이 대가의 각종 회화 그리기 프로세스에서 작업하도록 고안되었습니다.

FA 425 혼합매체 드로잉과 회화 2

이 과정의 1차적 목표는 각종 매체와 표면을 더 깊이 탐구하는 것입니다. 이 과정의 초기에 실습을 권장합니다. 개인별 취향을 요구합니다. 학생들은 객관적 및 비객관적 모티브를 선택해야 합니다. 디자인 및 매체와 품질관리의 사용이 비평의 주된 범주입니다.

FA 426 머리 그림 3: 고급 초상화

학생들은 초상화에 대한 각자 독특한 비전을 개발합니다. 대형 및 몸 전체의 4분의 3 크기의 초상화를 그려야 합니다. 무대 준비, 배경, 개성 개발, 의미 있는 구도와 조명 효과에 참여하는 것을 강조합니다. 이 과정이 끝나면 학생들은 각자의 개성 있는 스타일로 4-5개의 초상화를 그리게 됩니다.

FA 427 고급 인물화 2

이 과정에서 모든 학생은 각자의 인물화 방법에서 독특한 성질을 발견해야 합니다. 대형 작품을 기대합니다. 디자인, 구도, 조명 및 강렬한 내용을 강조합니다.

FA 433 추상화 2

이전의 추상화 학습에 이어서 학생들은 많은 대형 추상화를 그립니다. 매체의 혼합을 권장합니다. 몇 차례의 습작을 기초로 스케일(비율)의 중요성을 고려합니다. 최종 비평과 논평에 의하여 각 학생은 미술 용어와 방법론을 배웁니다.

FA 438 스튜디오 풍경화 1

학생들은 습작과 사진으로 야심적인 풍경화를 그립니다. 이 과정은 여러 단계를 거쳐서 대형 풍경화를 완성하는 것을 강조합니다. 강렬한 구도, 디자인, 조명 효과 및 개성 있는 스타일의 개발을 강조합니다.

FA 439 스튜디오 풍경화 2

많은 작품을 제작하기 위하여 각 학생은 그들의 취향, 개념, 주제와 테마의 형식을 개발합니다. 스케일과 스케일의 변화를 권장합니다. 확신하는 1차적 목표, 관찰 및 일관성은 물론 초점을 유지하는 것을 강조합니다.

FA 441 북아트 3

이 고급 과정은 전문가 수준의 포트폴리오 작품의 개발에 치중합니다. 여러 가지 복잡한 제본 방법과 케이스 구조의 적용을 강조합니다. 학생은 프로젝트를 제안하고 가장 적합한 제본 및 내용물을 사용하여 그들의 개념을 적용합니다.

FA 444 모노타입 2

이 고급 과정은 프로세스, 재료, 모노타입 철학과 현대의 예술가에 대한 추가 학습의 기회를 제공합니다. 기법에 대한 고급 연구를 강조하고 디지털 매체의 사용법을 탐구합니다. 학생들은 모노타입 공정을 위한 드로잉 및 페인팅 기술을 순화하고 통일성 있는 프린트 포트폴리오를 만듭니다.

FA 445 고급 판화 프로젝트 3

포트폴리오를 축적하는 이 과정에서 학생들은 개념을 개발하고, 프로젝트 제안서를 작성하고, 이들 목표를 기초로 프린트 매체 포트폴리오와 작가 노트를 작성합니다. 학생들은 여러 가지 기술을 반영하고 전문가 수준에서 자신의 작품을 평가하기 위하여 각종 프린트 기술을 종합합니다.

FA 447 볼록판 인쇄 2

학생들은 자신의 조각 기술을 순화하고 현대 화가의 작품을 분석하여 볼록판 프린팅 프로세스에 대한 지식을 완벽하게 보강합니다. 디지털 미디어 등 다양한 기업에 대한 지식을 반영하여 통일성 있는 포트폴리오를 만드는 과정에서 창의적 개념을 개발하는 것을 강조합니다.

FA 450 상급 회화 스튜디오

이 고도로 높은 수준의 회화 스튜디오 과정은 상급반 학생들에게 졸업 포트폴리오를 위해서 개성 있는 취향을 개발하도록 도와줍니다. 학생들은 개인별 목표와 관련하여 기존 작품을 발표하여 통일성 있는 한 무리의 작품들에 집중합니다. 최종 프리젠테이션은 세미나 끝 부분에서 현지 화랑의 대표가 심사합니다.

FA 453 회화의 개념 2

이 과정에서 학생들은 디지털 습작, 프로젝션, 그리드, 사진과 기술의 도움으로 포토리얼리스틱한 그림을 그립니다. 학생들은 자신들의 아이디어를 통일성 있는 비주얼 표현으로 바꾸고 높은 품질의 이미지 회화의 포트폴리오를 개발합니다. 통일성 있는 개념을 개발하기 위한 균형 있는 논리와 직관을 강조합니다.

FA 471 웃 입은 인물화 3

학생들은 개인별 개념과 스타일을 나타내는 웃 입은 인물화 분야에서 전문적으로 전시할 초점이 있는 일련의 그림을 제작합니다. 웃 입은 인물을 주변 환경과 효과적으로 결합하는 것을 강조합니다.

FA 473 추상화 3

이 포트폴리오 구축 과정에서 학생들은 전시에 적합한 일련의 통일성 있는 독특한 작품들을 개발하고 순화합니다. 개념, 기술 및 솜씨를 강조합니다. 현대 미술사와 관련 스타일을 검토하며 학생들은 현대 미술 시장의 맥락에서 아디디어를 표현합니다.

FA 475 혼합매체 드로잉과 회화 3

이 과정은 개성 있는 표정을 전달하기 위하여 여러 매체와 표면을 사용하는 데 치중합니다. 학생들은 개념을 개발하고 자신들의 의도를 살린 통일성 있는 작품들을 제작합니다. 디자인, 균형, 무게, 텍스처, 매체의 적절한 사용, 품질 관리 및 전시에 적합한 작품의 제작을 강조합니다.

FA 480 수채화 3

이 과정에서 학생들은 전시에 적합한 일련의 통일성 있는 수채화 작품을 그립니다. 수채화 매체를 보완하기 위하여 다양한 혼합 매체를 전시합니다. 학생들은 전문가 수준의 작품을 그리기 위하여 고급 방법과 기법을 실습합니다. 테크니컬 기술과 발표 수준을 강조합니다.

FA 484 대가의 기법 2

학생들은 전시에 적합한 통일성 있는 작품들을 만들기 위하여 대가들의 페인팅 프로세스를 활용합니다. 학생들은 하나의 기법을 선택하고, 프로젝트를 제안하며, 자신들의 목표에 따라 일련의 작품을 만듭니다. 개념, 개성 있는 스타일 및 작품의 전문적 발표를 강조합니다.

ACT 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

FA 493 해외 학습

이 과정에서 학생들은 현지에서 예술을 실습하기 위하여 영감을 주는 목적지로 여행합니다. 현장의 표현과 반응을 강조합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

FA 493A 이태리 현지 그리기

이 플레네르 페인팅 과정은 아름다운 이태리의 르네상스 도시 피레네에서 그림을 그리는 기회를 제공합니다. 기술적 방법을 비교하면서 초급, 중자 및 고급 수준의 학생들을 위한 현지 페인팅의 기본을 다룹니다.

FA 493B 이태리 현지 그리기

이 플레네르 페인팅 과정은 아름다운 이태리의 르네상스 도시 피레네에서 그림을 그리는 기회를 제공합니다. 기술적 방법을 비교하면서 초급, 중자 및 고급 수준의 학생들을 위한 현지 페인팅의 기본을 다룹니다.

FA 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

FA 499 특수 주제

특수 주제 수업에서 제공하는 내용은 각 학기마다 변하며, 특정 분야의 전문가가 가르칩니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 연락할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다릅니다.

FA 500 미술 인턴십

미술 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 코스

FA 600 인물화 스튜디오

이 과정은 그림의 공간에서 인물을 재현하는 화가의 능력을 개발합니다. 실제 인물의 관찰과 대가의 그림을 학습하여 인물을 그립니다. 확신을 주는 3차원 형태를 그리기 위하여 정확한 비례, 과장된 부분적 축소, 형태 및 그림자의 사용을 강조합니다.

FA 601 소묘(드로잉)

이 드로잉 과정은 원근법, 비율, 제스처와 부분적 축소의 이해를 다룹니다. 선, 색조 및 모델링을 사용하여 학생들은 인물과 물체를 나타내는 것을 배웁니다.

FA 602 두상 드로잉

미술가와 일러스트레이터 모두 봉착하는 기본적인 드로잉의 원리를 깊이 탐구합니다. 사람의 머리를 주제로 사용하여 구도, 원근법, 비율, 초점, 명암의 패턴 및 빛과 그림자의 사용 기술을 개발합니다.

FA 603 혼합 매체 / 판화

다양한 표면 처리 기법을 실험하며 혼합 매체의 기법을 개발하는 데 관심이 있는 학생들을 위한 과정 학생들은 판화, 회화 및 드로잉의 실제, 기술적 및 개념적 적용을 탐구합니다. 이 과정은 현대적인 전사 기법은 물론 수채 및 오일 매체를 다룹니다.

FA 604 구상 회화

이 과정에서 학생들은 구상화에 관련된 구도, 색채이론, 형 및 구조를 다룹니다. 학생들은 비평과 개인별 탐구를 통하여 기술을 연마합니다.

FA 605 풍경화

풍경화 전공 학생을 위한 스튜디오 과정 학생들은 현장과 사진을 참고하여 그릴 수 있습니다. 물감을 사용하여 자연적 및 인공적 환경의 주제에 대한 개성 있는 접근과 반응을 순화하는 데 치중합니다.

FA 606 정물화

다양한 조직 및 구도 관련 접근법을 탐구하는 스튜디오 과정 정물화, 인물 및 풍경을 주제로 사용하여 그림 물감을 다루는 기술을 개발합니다.

FA 607 도시경관 회화

학생들은 교통 및 구조물 등의 물체를 포함, 도시의 경관에만 있는 문제를 다룹니다. 학생들은 사람들을 주제가 아니고 그림 속의 오브제와 모양으로 그리는 법을 배웁니다. 역동적 빛과 그림자의 원리, 환경의 시점, 초점 및 관점을 개발합니다.

FA 608 추상과 해석

이 과정은 감성을 자극하는 효과를 위한 형태와 색채의 왜곡을 개관합니다. 시작부터 현재에 이르는 근대 미술에 관련된 주요 운동을 탐구합니다.

FA 609 회화

이 페인팅 과정은 밝기와 명암의 관계의 중요성을 시작으로 페인팅 프로세스를 소개합니다. 흑백 및 제한된 색채 팔레트로 탐구하고 여러 가지 붓, 그림 매체와 표면의 사용법을 소개합니다. 단순 구도는 현실주의와 인상주의 등 다양한 화법으로 이어집니다.

FA 610 엠틱

이 과정에서 학생들은 일련의 자율적 프린트물을 개발하기 위한 사용 가능한 양식으로 엠틱 매체를 탐구합니다.

FA 611 석판인쇄

이 과정에서 학생들은 추가 비평과 토론을 위하여 자율적인 석판 그림을 만듭니다. 스톤과 플레이트를 사용합니다.

FA 612 실크스크린

이 과정은 수성 잉크로 직접 사진 이멀전에 의한 스텐실 프린팅 방법을 사용하여 인쇄술의 기본에 대하여 설명합니다. 학생들은 미술과 현대 커뮤니케이션 작품을 만들기 위하여 다양한 종이와 잉크를 사용하는 데 대한 전문화된 지식을 개발합니다.

FA 613 모노타이프와 볼록판 인쇄

이 과정은 모노타입, 우드컷, 라이노컷, 모노프린트 및 콜라그래프 등을 탐구하는 등 모노타입과 볼록판 프린팅의 기본적인 기법, 기술적 프로세스와 개념을 소개합니다. 학생들은 단일 매체 또는 여러 매체를 결합하여 이 과정에 대한 방향을 선택합니다. 개성 있는 방향(취향)의 개발과 순화에 치중합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

FA 614 현대 회화

이 독특한 현대회화 과정에서 학생들은 스타일과 주제 사물 간의 관계에 치중합니다. 학생들은 익숙한 구역에서 나와서 더 높은 수준에서 다양한 방법론을 실험해야 합니다. 현대의 사실주의자들의 작품과 기법을 깊이 배웁니다.

FA 616 초상화

이 과정은 자연주의에 기초한 공식 초상화를 위한 고전적 접근입니다. 2가지 접근법을 탐구합니다: e'bauche 및 demi-teinte (렘브란트가 보여준 덧칠 기법과 사전트가 보여준 밝은 것에서 어둡으로 역진하는 기법)

FA 618 추상 예술의 구조

이 과정에서 학생들은 추상화의 구조를 위하여 형태, 색채 및 선을 사용합니다. 디자인 원리의 효과적 사용, 초점이 있는 팔레트, 표현과 개념의 표현 등을 강조합니다. 성공적인 시각적 전달의 측면에서 현대 미술과 학생의 구조를 토론합니다.

FA 620 표현주의 회화

이 회화 과정은 구상과 추상 양쪽 모두의 그림에 대한 인식과 개념적 접근법을 탐구합니다. 학생들은 역동적 구조, 색채 및 표현주의 기법의 능력을 키웁니다.

FA 622 예술가를 위한 해부학

이 과정은 학생들에게 인체의 근골격계에 대한 종합적인 학습을 제공합니다. 학생들은 인체의 복잡성을 공부하는 기회를 갖고 나아가 구상화 실력과 기술을 증강합니다.

FA 623 모노타입 볼록판 프린트/고급 기법

이 과정에서 학생들은 모노타입과 볼록판 인쇄에 사용되는 현대적 기법과 재료 분야의 새로운 발전을 소개합니다. 이 과정은 개인별 스타일과 개념을 표현하는 프로젝트와 시리즈를 개발하기 위하여 이전 과정에서 공부한 것과 결합하여 이들 기법과 재료의 사용에 치중합니다.

FA 624 혼합매체/판화 - 고급 기법

이 과정은 현대의 판화에서 사용할 수 있는 다양한 현대적 재료에 치중합니다. 혁신, 개별 프로젝트의 개발 및 고급 내용의 표현을 권장합니다.

FA 626 명암법

이 과정은 3차원 렌더링을 통하여 고전적 드로잉의 원리를 깊이 공부합니다. 5도 색조 렌더링 시스템, 구조, 명암 패턴, 형태의 변형과 그림자 테두리 등의 개념을 깊이 탐구합니다. 빛과 그림자의 관계에 대한 신중한 분석을 강조합니다.

FA 627 인물화 스튜디오

이 과정은 그림의 공간에서 인물을 재현하는 화가의 능력을 스튜디오 환경에서 개발합니다. 2-3주의 포즈를 통한 실물의 관찰을 기초로 인물을 만듭니다. 확신을 주는 3차원 형태를 그리기 위하여 정확한 비례, 과장된 부분적 축소, 형태 및 그림자의 사용을 강조합니다.

FA 629 활판인쇄

이 과정에서 학생들은 활자의 조판, 파이카 자의 사용, 프레스에 잉크 칠하기 및 활판에서 인쇄하기 등 활판인쇄의 기본을 학습합니다. 납 활자 인쇄, 합성수지 플레이트 디자인과 프린팅, 압력 프린팅, 볼록판 인쇄 방법과 프린팅 및 페이지 배치 등을 보여줍니다.

FA 630 색채 이론

이 실습과정은 학생들에게 색채에 대하여 시각적, 이론적 및 실천적 교육을 제공합니다. 미술 작업에서 색채를 현명하게 선택할 수 있는 학생의 능력을 키우는 것을 최종 목표로, 이 과정과 그 내용을 개별화 하기 위하여 고안된 일련의 프로젝트와 함께 과학적 정보를 제공합니다.

FA 631 북아트

이 과정에서 학생들은 북아트와 이것이 자신들의 학업과 방향에 어떻게 관련되는지를 탐구합니다. 제작의 개념을 비평적으로 검토하고 다양한 제본 형식을 탐구합니다. 학생들은 자신들의 개념과 해석을 개발하도록 권장합니다.

FA 632 추상과 해석 2

이 전문화된 과정에서 학생들은 추상화에 대하여 깊이 공부합니다. 비전통적 및 현대적 매체 등 추상화에 관련된 페인팅 기법을 탐구합니다. 이 과정의 후반에서 의도의 중요한 기초인 개념을 소개합니다. 학생들은 복수 패널의 그림 등 대형 그림의 예비적 탐구를 위하여 습작을 제작합니다. 학생들은 탄탄한 개념적 기초를 가지고 많은 작품을 만들고 이 과정을 끝냅니다.

FA 633 석판/고급 기법

이 과정에서 학생들은 개념과 이미지를 개발하기 위하여 채색 프린팅 기법을 추구합니다. 스톤과 플레이트를 사용할 수 있습니다.

FA 634 엠틱/고급 기법

채색 프린팅을 포함, 고급 음각 판화 기법을 다룹니다. 실험과 개성 있는 표현을 강조합니다.

FA 635 북아트/고급 기법

이 과정은 고급 제본 기법을 계속 설명합니다. 복잡한 제철, 비전통적 재료 및 대체 프로세스를 다룹니다.

FA 636 실크스크린/고급 기법

스크린 프로세스와 암실 기법을 고급 수준에서 다룹니다. 다양한 전문화된 적용 분야에서 개성 있는 표현을 확장하고 순화하는 것을 강조합니다.

FA 639 표현 드로잉

이 과정에서 학생들은 구상 및 추상 양쪽에서 인체의 형태에 대한 반응을 확대합니다. 학생은 명암, 비례, 구도, 공간, 형태, 균형 및 움직임에 집중합니다. 빠른 제스처의 드로잉과 장시간 지속되는 포즈를 다룹니다.

FA 642 추상과 해석 3

이 과정에서 학생들은 새로운 방향 또는 운동을 위한 기초 또는 개념을 개발합니다. 그런 개념을 시각적으로 표현하는 많은 작품을 만듭니다.

FA 644 속성 습작

이것은 속성 습작을 그리는 고 에너지 수업입니다. 아크릴 또는 오일 물감은 그림은 색채, 구도, 물감 다루기 및 주제의 표현을 강조합니다. 학생들은 그림 물감에 대하여 직관적 느낌을 개발할 것을 권장합니다. 다양한 주제를 그리게 됩니다.

FA 655 중간 및 논문 준비

이 과정은 학기 중간의 심사에 대비합니다. 학생들은 논문의 개념을 확인 순화하고 접근법, 내용과 스타일에 관한 개념을 탐구하기 위하여 작품을 준비합니다. 논문의 개념을 완성한 후 학생들은 내용을 쓰거나 개별지도와 비평을 받기 위하여 수업 중에 그림을 그리거나 판화를 만듭니다.

FA 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

FA 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 고문에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

AHS 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

AHS 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

FA 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 주별 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

FA 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다.

FA 810 판화 1

이 과정은 학생들에게 강사와 동료 학생들과 대화하면서 승인된 판화 기반의 논문을 쓸 수 있도록 합니다. 강사의 비평과 지침은 각 학생의 개인별 방향을 지도합니다.

ANM 811 프로세스와 논문 개발

GDS는 학생들에게 논문 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위하여 필요한 여러 프로세스 가능성에 대한 정보를 제공합니다. 이 그룹 지도 수업은 비평과 논평을 통하여 프로젝트의 통일성, 작품의 품질, 개념과 프로세스를 다룹니다. 이것은 최초로 지도학습 수업을 수강하는 학생들에게 권합니다.

FA 820 구상 회화 1

이 GDS 과정은 학생들에게 강사와 동료 학생들과 대화하면서 승인된 구상 파넌 논문을 쓸 수 있도록 합니다. 강사의 비평과 지침은 각 학생의 개인별 방향을 지도합니다.

FA 822 구상 회화 2

이 GDS 과정은 학생들의 개인별 논문 제안서와 위원회의 제안에 따라서 통일성 있는 구상화의 개념을 권장합니다. 합의된 시간 내에 그림을 제작합니다. 학생들은 자신들의 개념, 구도와 기술적 능력을 계속 개선할 것을 권장합니다.

FA 830 판화 2

이 GDS 과정은 학생들의 개인별 논문 제안서와 위원회의 제안에 따라서 통일성 있는 작품의 개념을 권장합니다. 합의된 시간 내에 판화를 제작합니다. 학생들은 자신들의 개념, 구도와 기술적 능력을 계속 개선할 것을 권장합니다.

FA 831 비구상 회화 1

이 과정은 학생들에게 자신들의 논문 제안서와 권고에 따라서 통일성 있는 작품을 제작하기를 요구합니다. 작품은 완전히 비-객관적 추상 또는 주제 사물에 대한 추상일 수 있습니다. 이 과정에서 품질관리가 중요합니다.

FA 832 비구상 회화 2

이 과정에서 학생들은 추상적 개념에 치중합니다. 학생들은 추상적 개념을 객관적인 주제 사물 또는 비객관적 또는 더 많은 개념적 주제에 적용할 수 있습니다. 전문가 수준의 작품의 개발과 더불어 작품들의 통일성 있는 측면을 강조합니다.

FA 840 풍경/도시풍경/정물화 1

이 GDS 과정은 학생들에게 각자의 목표와 관련하여 논문의 개념을 추구하도록 격려합니다. 각 학생이 개념, 기법 및 구도 면에서 발전하도록 건설적인 방법으로 학생들의 작품을 평가 및 비평합니다.

FA 842 풍경/도시풍경/정물화 2

이 GDS 과정은 위원회의 권고를 포함, 학생의 승인된 논문 제안서에 따라서 고급 논문 작품을 만드는 것을 다룹니다. 원하는 목표를 존중하는 개성 있는 스타일을 격려합니다.

ACT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

FA 903 해외 학습

이 대학원 과정에서 학생들은 현지에서 예술을 실습하기 위하여 영감을 주는 목적지로 여행합니다. 현장의 표현과 반영을 강조합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

FA 903A 이태리 현지 그리기

이 과정에서 이태리 피렌체의 여러 장소에서 야외 풍경을 그립니다. 이태리 문화의 중심지에서 작품을 그리면서 구도에서부터 드로잉, 명암, 색채 및 기법까지 모든 것을 다룹니다.

FA 903B 이태리 현지 그리기

이 과정에서 이태리 피렌체의 여러 장소에서 야외 풍경을 그립니다. 이태리 문화의 중심지에서 작품을 그리면서 구도에서부터 드로잉, 명암, 색채 및 기법까지 모든 것을 다룹니다.





학부 과정 코스

FASCU 130 조각 1

이 과정은 조각 소재와 테크니컬 기술에 대한 소개는 물론 3차원 모형의 성질을 탐구합니다. 학생들은 각자 자신의 조각을 만들면서 실습합니다.

FASCU 150 동물 조각

이 과정은 네발 동물, 포유류 및 여타 동물의 조각에 치중합니다. 학생들은 스케치, 드로잉, 찰흙과 석고로 소형 3차원 모형 및 실제 크기의 조각으로 동물 조각 구도를 탐구합니다. 해부학적 사실주의와 추상적 몸짓을 탐구합니다. 포트폴리오 솔루션을 위한 디자인, 마감 및 개성 있는 스타일의 전문적 측면을 검토합니다.

FASCU 180 고전 인체 모델링과 조각

인체의 형태, 균형 및 비율의 재현은 고전적 구상 조각의 기본적인 요소입니다. '인물 모델링의 기초' 과정에서 배운 기술을 토대로 학생들은 실제 사람의 모습을 조각하기 위한 능력을 키웁니다. 기하학적 형태와 해부학을 강조합니다. 학생들은 석고 몰드로 조각 작품을 만듭니다.

FASCU 230 조각 2

이 포트폴리오 개발 및 기술 축적 과정은 3차원 형태와 표현을 더 깊이 연구합니다. 깊이 있는 프로젝트에는 몸통 캐스팅, 찰흙 모델링, 몰드 만들기, 목재 조립과 브론즈와 수지 캐스팅이 포함됩니다. 아울러, 이 과정에는 주별 발표, 비평과 토론이 포함됩니다.

FASCU 231 세라믹 조각 1

이 과정은 찰흙 몸체, 도요 점화 및 현대 세라믹 세계의 개관 등 주요 관련 주제는 물론 찰흙을 손으로 쌓은 기법을 소개합니다. 특히 조각 형태에 적합한 건조하거나 텍스처 표면을 화가답게 적용하는 것에 특히 유의합니다.

FASCU 233 주형술과 캐스팅

이 과정은 주형과 캐스팅에 사용되는 기법과 필수적 기술을 소개합니다. 속이 빈 또는 통채 캐스팅 기법과 아울러, 슬립 캐스팅과 고무 몰드 제작 기법은 물론 단일 편의 얼굴 몰드, 간단한 2편 또는 복잡한 3편 이상의 튼튼한 몰드를 탐구합니다.

FASCU 234 머리와 인체 조각

초급 및 중급학생들을 위하여 고안된 이 입문 과정의 수업에서 수성과 유성 클레이를 사용하여 인체 모형의 모델링에 대한 깊이 있는 데모와 스튜디오 실습을 제공합니다. 학생들은 기울어진 및 서 있는 인물, 저부조, 초상 머리와 몸통을 포함하는 조각 작품을 완성하기 위한 모델링 기법을 배웁니다.

FASCU 235 금속조립과 용접

이 과정은 산소, 아크 및 MIG 용접의 기본적 절차를 소개합니다. 절단, 벤딩, 단조 및 철판의 마감 기법이 포함됩니다. 학생들은 창의적 아이디어를 단순한 3차원 모델로 구현하고 이들 모델을 완성된 용접 조각으로 바꿉니다.

FASCU 236 목재 구조와 조립

이 과정은 학생들이 나무 조각과 조립의 예술을 숙지하여 이 예술 양식을 숙달할 수 있게 합니다. 스튜디오 실습 프로젝트에는 부조 카빙과 학생이 직접 디자인한 독립된 조각이 포함됩니다. 역사, 철학, 원리와 실제 정보를 토론합니다.

FASCU 237 네온/조명 조각

이 과정은 네온 조립 기법을 소개합니다. 미술에 밝은 빛을 사용하는 기본 이론을 다룹니다. 학생들은 자신들의 작품을 만들고, 금속에서 사진에 이르는 여타 매체의 구성 부분으로 네온을 사용하도록 권장합니다.

FASCU 240 제스처 인체 조각

이 실물 모델링 수업은 시각적 내러티브와 제스처를 통하여 표현하는 몸을 탐구하며 해부, 포즈, 구도의 흐름 및 표현성에 관련된 역동적 움직임의 본질적 성질을 검토합니다. 속성 습작의 예술과 움직임과 극적 액션을 분명히 하기 위한 직물의 사용에 대한 강의와 수업 중 데모가 포함됩니다.

FASCU 248 조각의 역사와 이론

이 과정은 미켈라제로의 획기적 방법론과 그 고전적 영향에서 20세기 예술적 혁신 인사들에 이르는 조각의 역사를 개관합니다. 다루는 주제에는 조각이 어떻게 도시 풍경의 중심 부분이 되는지, 건축에 대한 조각의 영향 및 조각, 정치와 사회 간의 복잡한 관계 등이 포함됩니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

FASCU 270 에코르세

학생들은 피부를 제거한 인체의 모든 부분의 해부학적 모습을 조각하여 골격 구조와 근육계의 표현에 치중합니다. 이 과정은 인체에 대한 지식을 넓히는 데 관심이 있는 모든 학과의 학생들에게 유익합니다.

FASCU 330 조각 3

이 과정은 조각의 표현 언어를 조사하면서 개념과 솜씨를 개발하여 전문가적 포트폴리오 수준의 조각에 치중합니다. 부지, 비율, 표면, 형태, 기능, 소재, 의도와 관람자 등 맥락의 문제를 소개하며 활용합니다.

FASCU 331 세라믹 조각 2

이 과정은 조각의 표현 매체로 클레이를 더 탐사합니다. 유리 끼우기 및 마감 방법은 물론 손 작업의 기술 수준을 순화하는 것을 강조합니다. 개인별 프로젝트의 개발을 권장합니다.

FASCU 334 고급 머리와 인체 조각

이것은 실물 모델링 과정으로 학생들은 인체의 독특한 개성 있는 해석을 표현하는 예술 작품을 개발하면서 구상적으로 또 표현주의적으로 작업합니다. 형태 관련 기법의 발전과 조각의 역사에 대한 토론을 다룹니다.

FASCU 335 고급 금속조립과 용접

이 과정은 조립, 단조 및 마감은 물론 가스, 아크 및 TIG 용접 등 고급 금속 가공 기술과 기법을 깊이 탐구합니다. 학생들은 이들 발전된 기술을 몇 가지 최종 포트폴리오 수준의 작품에 적용합니다.

FASCU 337 브론즈 캐스팅

이 과정은 로스트 왁스 캐스팅의 기본 기법을 탐구하며, 학생들에게 왁스 패턴을 직접 및 몰드를 사용하여 만드는 것을 가르칩니다. 학생들은 주물 탕구, 세라믹 셀 인베스트먼트, 주물 붓기, 용접, 금속 표면 마감, 녹청 처리 및 완성된 브론즈 조각의 프리젠테이션 등의 기술을 개발합니다.

FASCU 338 물레 성형 조각

이것은 학생들이 통, 보울 및 디스크와 같은 질 그릇 물레를 사용하여 간단한 모양을 성형하는 것을 배우는 기술 습득 과정이다. 학생들은 조각 구도의 기초로 이들 모양을 사용합니다. 표면에는 일본식 라쿠를 칠하고 저온에서 여러 차례 소성합니다.

FASCU 339 돌 조각

이 과정은 돌, 석화 석고 및 대리석에 형태를 새기는 예술과 기술에 치중합니다. 학생들은 부조 조각과 받침 없이 서 있는 전통 조각을 실습합니다.

FASCU 341 설치 및 현장 조각

이 프로젝트 기반의 과정에서 학생들은 개념, 프로세스, 재료, 공간 환경 및 조명을 통합하는 일련의 설치물을 제작합니다. 학생들은 평면 계획, 예산, 기술적 평가를 포함하는 제안서를 작성하고 사진으로 자신들의 설치물을 문서화 합니다. 문제 해결 기법과 현대 예술가의 설치 작품을 깊이 토론합니다.

FASCU 345 구상 조각

이 과정에서 학생들은 클레이로 초상을 조각하는 방법을 배우고 브론즈처럼 초상을 마감합니다. 개인의 초상과 용역을 받아 제작하는 초상 간의 차이와 이 둘을 표현 수단으로 제시하는 방법 및 화상과 심리적 초상 간의 차이를 이해하게 됩니다.

FND 360 실물 크기 인체 모델링

이 과정은 실물 모델링에 경험이 있는 학생들에게 수성 클레이로 실물 크기 인물상을 만드는 것을 지도합니다. 개성 있는 표현 수단으로 미묘함은 물론 구상 조각의 고전적 사실주의의 가치를 강조합니다.

FASCU 361 유약 기술

역사 전체에 걸쳐서 클레이로 만든 오브제를 보호하고 미학적으로 보강하기 위하여 유약을 사용하였습니다. 학생들은 저온 소성을 강조하면서 모든 온도에서 다양한 기본적 유약 처리를 공부하며, 또한 흥미로운 새로운 효과를 만들기 위하여 유약을 혼합, 시험 및 조작하는 방법을 배웁니다.

FASCU 431 세라믹 조각 3

이 과정에서 학생들은 포트폴리오 수준의 작품에 치중합니다. 학생들은 세라믹의 기본적 기술을 숙달합니다. 예외적 기술적 품질, 주제 탐구 및 개념의 명확성을 강조합니다. 학생들은 정해진 시간 안에 미리 설정한 목표를 스스로 정확하게 평가하고 성취합니다.

FASCU 437 고급 브론즈 및 금속 주조

학생들은 속 빈 형, 복잡한 주물 탕구, 본드 모래 몰드 프로세스, 배수, 고급 마감 및 녹청 등을 포함하는 금속 캐스팅의 고급 기법을 탐구합니다. 이 과정을 수강하는 학생들은 주물 탕구와 세라믹 셀 기법을 숙지해야 합니다.

FASCU 461 세라믹 조각 4

이 과정은 학생들에게 실제 전문가적 경험을 제공합니다. 학생들은 이 과정을 수강하기 위하여 승인 받아야 할 자신이 원하는 일련의 작품을 중심으로 제안서를 제출해야 합니다. 이 제안서는 다음과 같은 기술에서 적정 수준을 설정해야 합니다: 목표 설정과 성취 능력, 개념 틀의 표현과 이해 능력, 세라믹 매체에 대한 높은 수준의 기술과 이해. 학생들은 전시에 적합한 일련의 작품을 만듭니다.

ACT 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

FA 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

FA 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 고문에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다릅니다.

FSH 500 패션 인턴십

미술 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 코스

FASCU 620 인체 모델링

이 스튜디오 실물 모델링 환경에서 학생들은 인체 형태에 대한 개성 있는 해석력을 개발할 수 있습니다.

FASCU 622 몰드 제작/구조

이 과정에서 학생들은 다양한 몰드 제작 기법을 익히고 경험합니다. 또한 3차원 형과 미학을 탐구합니다.

FASCU 623 금속 단조와 용접

이 과정은 학생들에게 조립과 구성에서 발생하는 문제와 해법을 다루고 실험할 환경을 제공합니다. 학생들은 독자적 프로젝트를 수행하며 비평과 토론을 진행합니다.

FASCU 624 클레이 표현

이 과정은 표현주의 조각 매체로서 클레이를 소개합니다. 학생들은 다양한 조각 기법을 배우며, 더 중요한 것으로, 아주 다양한 그림 같은 현대의 저온 표면 기법을 배웁니다.

FASCU 625 공공 예술

학생들은 특정 장소/공공 조각에 관한 문제를 공부합니다. 이 과정은 예술가들이 설치 전에 겪는 단계와 절차를 다룹니다. 학생들은 특정 장소를 위한 작품을 제안합니다.

FASCU 626 네온

이 과정은 조각 매체로 조명을 소개하고 탐구합니다. 조립 기법, 기초 이론과 미학적 고려를 다룹니다.

FASCU 627 목재 조각 스튜디오

이 과정에서 학생들은 목재 매체로 개성 있는 표현력을 키웁니다. 학생들은 전통적 및 현대적 목재 조각의 여러 특성과 기법을 탐구하여 기술을 개발합니다. 역사, 철학, 원리와 실제 정보를 토론합니다.

FND 630 고급 수준 인체 모델링

학생들은 인체 모형, 고대 및 현대의 예술 형식인 흉상을 깊이 연구합니다. 받침 없이 서 있는 인체, 초상 및 기울어 진 인체를 실제로 공부합니다.

FASCU 632 에코르세: 내부에서 외부로 인체 조각

이 과정에서 학생들은 피부를 제거한 인체의 모든 부분의 해부학적 모습을 조각하여 골격 구조와 근육계의 표현에 치중합니다. 이 수업은 클레이 인형을 사용하여 형태, 구조 개념과 리듬감 있는 비례를 탐구합니다.

FA 636 네온/고급 기법

학생들은 네온과 유리 구조의 고급 기법의 탐구를 계속합니다. 개별 프로젝트와 개념 개발을 강조합니다.

FASCU 637 브론즈 및 금속 구조

셀 몰드를 사용하는 다양한 금속 구조가 이 과정의 초점입니다. 학생들은 구조 왁스의 올바른 준비, 마감 및 완성된 주물의 녹청을 배웁니다. 개인별 방향(취향)을 권장합니다.

FASCU 638 고급 소성 및 유약 기법

이 과정에서 락쿠 및 피트 소성, 고급 유약 및 표면처리 기법을 탐구합니다. 기술 발전과 관련된 개성 있는 개념의 개발을 강조합니다.

FASCU 640 구상 조각 실물 크기

이 과정은 중급 및 상급반 학생들을 위한 인체의 형과 구조에 대한 연구의 계속입니다. 학생들은 한 학기에 수성 클레이로 실물 크기 인형을 만듭니다. 정확한 렌더링과 개성 있는 표현을 개발하고 강조합니다.

FASCU 642 구상 조각: 초상

이 과정은 흉상 조각에 치중합니다. 두개골과 얼굴 근육, 목과 어깨의 형태적 성질을 이해하면서 이 수업은 표정이 있는 모델링 기법을 개발하는 데 치중합니다.

FASCU 644 논문 세미나

이 과정에서 학생들은 흥미 있는 분야를 확인하고 성공적 논문 프로젝트를 개발하기 위하여 작업을 시작합니다. 학생들은 학기 중간 및 최종 심사를 준비하도록 도와주는 일련의 프로젝트와 과제를 통하여 논문 프로젝트의 방향을 검토, 순화 및 옹호합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

FASCU 645 저부조: 표현과 해석

이 수업은 부조 조각의 다양한 기법과 스타일을 다룹니다. 최종 프로젝트는 준비 드로잉과 축소 모형은 물론 고 저 부조를 결합합니다. 부조로 모형과 장식 천을 조각하는 것도 자세히 다룹니다.

FASCU 647 고급 금속 단조와 용접

이 과정은 금속 조각을 조립 및 구축하면서 발견되는 기술적 문제를 해결하기위하여 그룹 작업의 환경을 제공합니다.

FASCU 648 브론즈 주물

이 과정은 학생들에게 브론즈 주조의 기본을 소개하고 상급반 학생들에게는 진행 중인 프로젝트를 계속할 기회를 제공합니다. 왁스 작업, 몰드제작, 캐스팅, 마감 및 녹청 등을 충분히 다룹니다.

FA 695 협업 프로젝트

스튜디오 요건의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

FA 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 고문에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 요건이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

AHS 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 제일 먼저 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 코스든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

AHS 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중이 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

FA 802 개별지도 멘토 포럼

이 코스에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나서 주별 온라인 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

FA 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중이 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토의합니다.

FASCU 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독 하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

FASCU 990 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 코스 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.





게임 개발





제공 과정

세계 최고의 교과과정: 게임개발 전공 학생들은 게임 디자인, 프로그래밍, 개념 아트, 3차원 모델링 및 애니메이션의 기법을 적용하는 것을 강조하며 예술과 과학에 관한 균형 잡힌 교육을 받습니다.

전문 지식: 기초를 숙달한 후 학생들은 혁신적인 게임 역할을 개발하고 어려운 3차원 기술을 배웁니다. 학생들은 게임 디자인, 개념 아트, 모델링, 애니메이션 및 프로그래밍을 위한 전문화된 훈련을 계속할 수 있습니다.

마스터 게임 디자인과 제작 원리: 학생들은 위험과 보상, 수평 레이아웃과 흐름, 매력적인 게임 플레이의 균형잡기, 기술적 스크립팅 및 스토리로 긴장감을 높이기 등 2차원과 3차원 게임 플레이를 위한 디자인 기초를 배우고 실습합니다. 학생들은 앞으로 나가면서 유료화, 독특한 통제의 종류, 반복을 통한 빠른 개발 및 팀 작업에 의한 제작 방법 등 게임 디자인의 전문 분야를 배우게 됩니다.

마스터 2차원 및 3차원 원리: 이 프로그램은 컨셉에 관련된 기술을 개발하기 위하여 전통적인 드로잉, 페인팅과 비주얼 스토리텔링의 기초 위에 진행합니다. 아트 제작 소프트웨어, 게임 엔진 기술과 제작환경은 물론 고급 컨셉 개발, 3차원 모델링과 텍스처링, 그림자 처리, 애니메이션 및 리깅 기법 등, 게임 아트의 기본 원리를 확실히 파악합니다.

실습: 학생들이 협업을 진행할 때 의사소통과 조직에 적응하는 능력이 중요한 역할을 합니다. 습작에서 출판 가능한 게임에 이르는 게임들을 만들기 위하여 첨단 게임 엔진이 사용되므로 졸업생들은 업계의 기법과 표준에 따라서 실습 기회를 갖습니다.

첨단 시설: 이 학과는 업계 표준 자료와 장비를 제공합니다: 게임 랩, 최신 기술과 업계의 최신 개발 어플리케이션을 갖춘 수 백대의 교실 내 PC와 Cintiqs 등.

전문적 교수진: 이 학과의 교수진은 모두 업계 최고 직위에서 일하는 현역 전문가들입니다. 매학기, 업계의 거물들이 강의와 프레젠테이션을 위하여 초청됩니다.

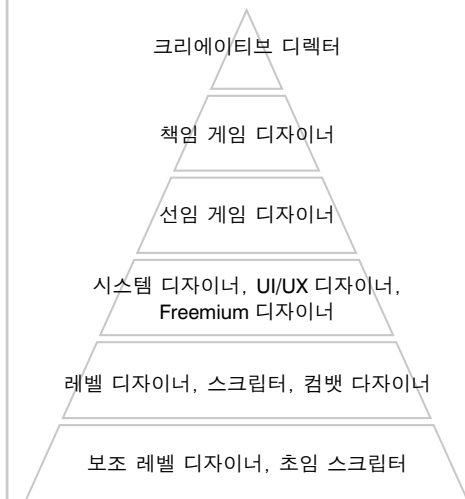
포트폴리오 개발: 학생들은 3차원 모델링, 게임 디자인, 프로그래밍, 레벨 디자인, 애니메이션, 리깅 및 시간 관리는 물론 전통적 드로잉 및 페인팅 기술을 보여주는 뛰어난 포트폴리오를 개발합니다.



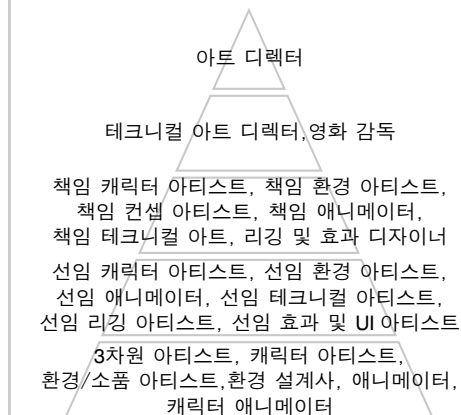
커리어 진로



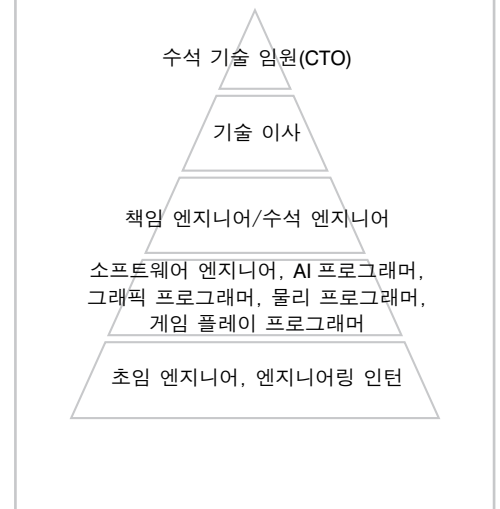
게임 디자인



게임 아트



게임 프로그래밍



학위 요건

게임개발 준학사[AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

게임 개발 준학사 AA 핵심 과정

FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 122	색채 기초
GAM 105	3차원 게임 제작
GAM 107	게임 엔진
GAM 110	게임 개발 입문
GAM 115	스크립팅의 요소 또는
GAM 233	디지털 페인팅의 요소
GAM 150	게임 디자인, 이론 및 분석
GAM 201	3차원 게임 모델링 1
GAM 202	3차원 게임 애니메이션
GAM 310	프로토타입 게임 제작 스튜디오
GAM 401	단단한 표면 모델링: 고해상도 게임 자산 또는
GAM 170	비디오 게임 레벨 디자인 1

게임 개발 준학사 필수 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강.

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	디자인 커리어

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사



게임 개발 미학사[BFA]

BFA 필수 단위

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

게임 개발 준학사 BFA 핵심 과정

FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 122	색채 기초
GAM 105	3차원 게임 제작
GAM 107	게임 엔진
FA 213	해부 입문
GAM 110	게임 개발 입문
GAM 115	스크립팅의 요소 또는
GAM 233	디지털 페인팅의 요소
GAM 150	게임 디자인, 이론 및 분석 또는
FND 112	인체 드로잉
GAM 201	3차원 게임 모델링 1
GAM 202	3차원 게임 애니메이션 또는
FND 116	원근법
GAM 310	프로토타입 게임 제작 스튜디오
GAM 401	단단한 표면 모델링: 고해상도 게임 자산 또는
GAM 170	비디오 게임 레벨 디자인 1 또는
GAM 266	디지털 인물 페인팅
GAM 405	게임 포트폴리오 준비

게임 개발 준학사 BFA 필수 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 필요.

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	디자인 커리어

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226/IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	실크스크린의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화

LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 주제
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

게임 프로그래밍 이학사 [BS]

BS 필수 단위

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	30 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	120 단위

게임 프로그래밍 이학사 BS 필수 요건

GAM 110	게임 개발 입문
GAM 405	게임 포트폴리오 준비
GAP 120	컴퓨터 사이언스의 원리
GAM 125	게임 프로그래밍 1
GAM 225	게임 프로그래밍 2
GAP 235	데이터 구조와 알고리즘
GAP 255	객체 지향 프로그래밍과 디자인
GAM 275	게임 프로그래밍 3
GAP 285	AAA 게임 엔진 아키텍처
GAP 295	낮은 수준 프로그래밍과 최적화
GAM 301	프로그래밍 게임 엔진
GAP 321	인공지능

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

게임 개발 이학사 BS 필수 요건

- 모든 전공 과정과 LA 107 다국어 예술 글쓰기 또는 과정에서 C- 이상

LA 108	예술 작문
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
대학 수학	1
기초 수학	1
응용 수학	1
전산 수학	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1
역사 이해	1
문화 아이디어와 그 영향	1
예술사 이해	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강.

기초 수학

LA 255	대학 수학

응용 수학

LA 271	대학 기하 및 대수

3D 수학

LA 288	벡터, 행렬, 변환

전산수학

LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	실크스크린의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술 및 지적 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이태리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 노와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 뉴웨이브 영화와 음악
LA 420	이태리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이태리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 주제
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문화
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	전설과 상징의 힘

게임개발 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

게임 개발 석사 MA 필수 요건

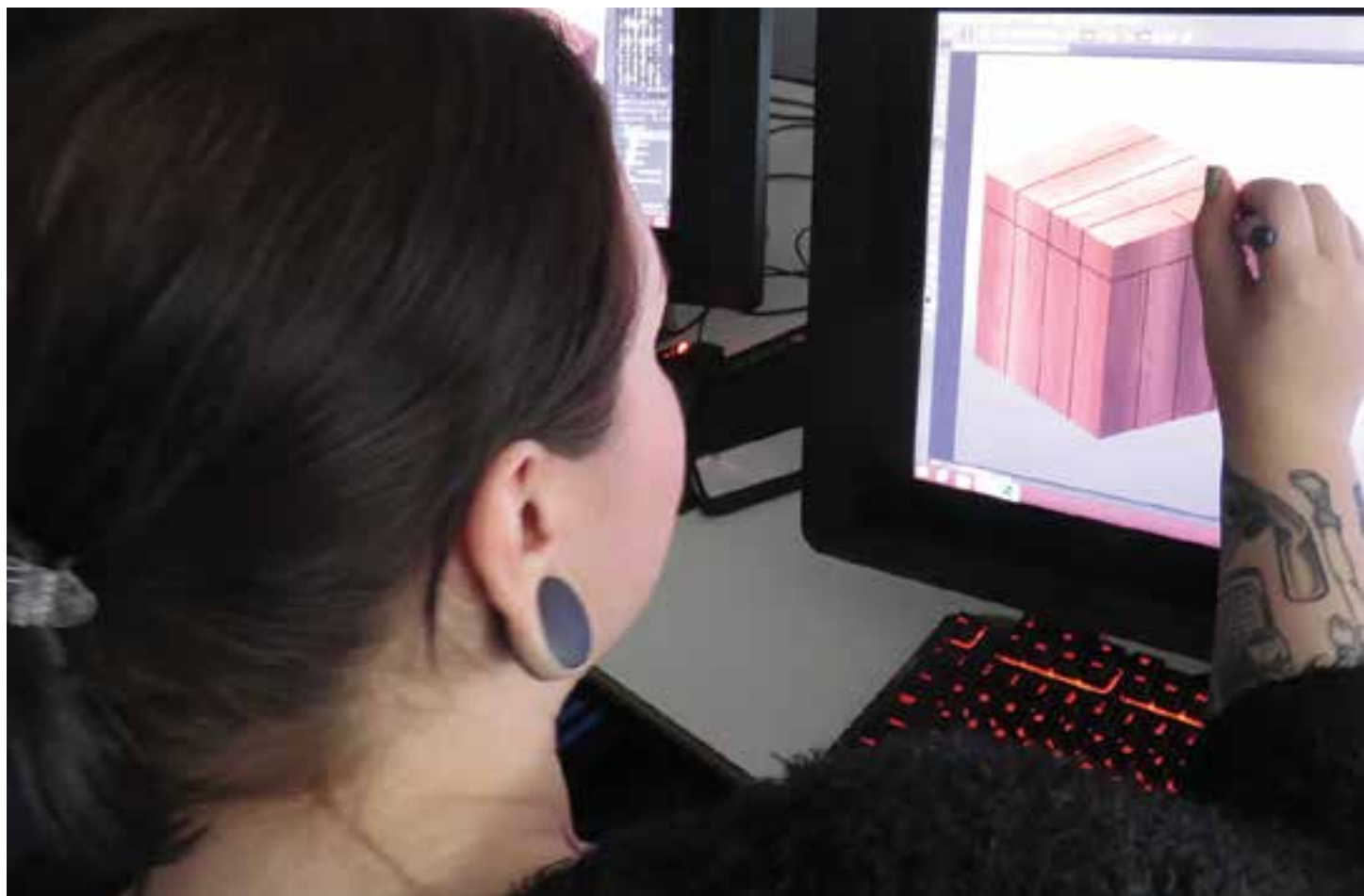
- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

게임 개발 석사 MA 학위 필수 전공 과정

ANM 623	3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)
FASCU 632	에코르세: 내부에서 외부로 인체 조각 또는
GAM 626	게임 환경 모델링: 기법 또는
GAM 632	고급 텍스처 기법
GAM 601	비디오 게임의 요소
GAM 602	게임 이론과 레벨 디자인 또는
GAM 603	3D 캐릭터 모델링 1
GAM 604	게임 환경 모델링: 원리
GAM 604	게임 환경 모델링: 원리 또는
GAM 623	게임용 디지털 조각 1 또는
IAD 603	실내 환경 스케칭과 퍼스펙티브
GAM 606	신속 게임 개발 또는
GAM 621	텍스처와 조명
GAM 608	게임용 드로잉 신병훈련소: 인체 드로잉 또는
GAM 605	비디오 게임 스크립팅 1
GAM 623	게임용 디지털 조각 1 또는
FA 622	예술가를 위한 해부학
GAM 624	캐릭터와 히어로 소품 모델링 또는
GAM 643	게임 환경 모델링: 제작
GAM 626	게임 환경 모델링: 기법 또는
GAM 615	벡터 그래픽 게임 1 또는
FASCU 620	인체 모델링
GAM 651	프로토타입 게임 개발

게임 개발 MA 학위 대학원 필수 인문 과목

GLA 623	게임의 역사와 기술



게임개발 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+선택*	6 단위
+대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학파장 승인 시

게임 개발 석사 MFA 필수 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

게임 개발 미술석사 MFA 학위 필수 전공 과정

ANM 623	3D 모델링과 애니메이션 1 (Maya)
GAM 601	비디오 게임의 요소
GAM 631	포트폴리오와 논문 준비
GAM 651	프로토타입 게임 개발
	+5 전공 과목

중점 분야별 게임 개발 미술석사 MFA 필수 전공 과정 - 하나의 중점 분야만 선택

게임 디자인:

GAM 602	게임 이론과 레벨 디자인 또는
GAM 605	비디오 게임 스크립팅 1
GAM 606	신속 게임 개발
FA 601	소묘 또는
GAM 608	게임용 드로잉 신병훈련소: 인체 드로잉 또는
	+1 게임 디자인 과정

애니메이션/리깅

ANM 610	조형의 개념
ACT 652	리깅 입문
ANM 686	3D 캐릭터 애니메이션 1
ANM 688	전통 애니메이션
GAM 603	3D 캐릭터 모델링 1

캐릭터 모델러:

FA 622	예술가를 위한 해부학
FASCU 620	인체 모델링
GAM 603	3D 캐릭터 모델링 1
GAM 608	게임 드로잉 신병훈련소: 인체 드로잉
GAM 623	게임용 디지털 조각 1 또는
FA 601	소묘

컨셉 아티스트:

GAM 602	게임 이론과 레벨 디자인
GAM 604	게임 환경 모델링: 원리
GAM 608	게임용 드로잉 신병훈련소: 인체 드로잉
GAM 612	게임 컨셉 아트
ILL 610	의복 입은 인체 드로잉

환경 모델러:

GAM 604	게임 환경 모델링: 원리
GAM 608	게임용 드로잉 신병훈련소: 인체 드로잉
GAM 621	텍스처와 조명
GAM 623	게임용 디지털 조각
GAM 626	게임 환경 모델링: 기법 또는
FA 601	소묘

모델러:

GAM 602	게임 이론과 레벨 디자인
GAM 604	게임 환경 모델링: 원리
GAM 605	비디오 게임 스크립팅 1
	+2 모델링 과목

게임 개발 MA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미적 민감성

GLA 623 게임의 역사와 기법

전공별로 지정된 대학원 인문학 과목

GLA 612 석사 후보 글쓰기와 연구
(게임 디자인)

다문화 이해

하나만 선택:

GLA 603 인류학: 문화 경험하기
GLA 606 국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611 문화 내러티브
GLA 617 근대 세계의 신화
GLA 619 근대미국연극의 문화와 정체성
GLA 627 글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903 대학원 유럽 세미나

전문 실습과 커뮤니케이션

GLA 678 게임 개발자의 전문적 관행
또는 GLA 670 애니메이션과 VFX의 전문적 관행

학부 과정

GAM 105 3차원 게임 제작

이 과정은 학생들에게 게임을 위한 3차원 자산의 기초를 소개합니다. 학생들은 자산 파일을 관리하고, Photoshop에서 모델의 질감, UV 맵 풀기, 리깅 및 애니메이션 및 렌더링합니다. 개념의 파이프라인과 디자인 프로세스를 토론합니다.

GAM 107 게임 엔진

이 과정은 학생들에게 여러 다른 게임 엔진이 어떻게 기능하는지와 그들 엔진이 어떤 공통점과 차이점을 가지고 있는지를 종합적으로 이해하게 합니다. 학생들은 3가지 다른 많이 사용되는 엔진으로 간단한 게임을 제작합니다.

GAM 110 게임 개발 입문

전문적인 비디오 게임의 제작을 용이하게 하는 각종 역할을 강조하면서, 학생들에게 게임 디자인과 개발의 기초를 소개합니다. 학생들은 성공적인 스튜디오 작업을 도와주는 개념과 최고의 관행에 대하여 배우면서 Maya, Photoshop 및 Unity와 같은 기본적인 개발 도구를 경험합니다.

GAM 115 스크립팅의 요소

학생들은 2차원 비디오 게임 개발을 위한 스크립팅의 기본 요소를 배웁니다. 학생들은 스크립팅 시스템이 제공하는 도구를 식별, 이해하고, 게임 메카닉을 의사코드로 분석하고, 비주얼스크립트 코드를 작성하기 위하여 적용합니다.

GAM 130 벡터 그래픽 게임 1

이 과정은 학생들에게 새로 부상하는 오늘날의 기술과 모바일 디바이스 게임의 제작에서 사용하는 벡터 그래픽의 상호작용을 소개합니다. 사이드 스크롤링, 블럭 깨기 및 소셜 네트워킹 게임에 적합한 자산을 다룹니다. 배우기 쉽고 점차로 더 큰 어려움을 제공하는 대화형 게임의 제작을 강조합니다.

GAM 131 게임의 역사

이 과정은 고대의 보드 게임에서 현대의 콘솔까지 여러 가지 게임을 다루면서 게임을 통한 인간의 상호대화의 경험에 대한 관련성과 의미를 소개합니다. 게임 디자인과 이론, 비선형 스토리텔링 이론, 비디오 게임 회사들, 기술 및 용어를 개관합니다.

GAM 136 모바일 게임 아트

이 과정은 모바일 플랫폼을 위한 레벨 게임 아트에 치중합니다. 학생들은 스타일 가이드와 현실의 제약에 따라서 독특한 일러스트레이션 아트, 환경 및 자산을 만들기 위하여 디지털 이미지 처리 소프트웨어를 사용합니다. 온-디맨드로 편집하고 수정하는 데 적합한 파일 구조와 계층 조직을 강조합니다.

GAM 150 게임 디자인, 이론 및 분석

이 과정은 게임 엔진 기술, 3차원 도구, 세상 및 지형 편집 및 자산 제작 파이프라인 등 비디오 게임의 구성품을 검토합니다. 학생들은 이들 구성품을 이해하기 위하여 게임을 분해(역설계)합니다. 업계의 기술을 설명하고 커리어 진로를 탐구합니다.

GAM 170 비디오 게임 레벨 디자인 1

이 과정은 학생들에게 1인칭 및 3인칭 비디오 게임의 레벨을 위한 레벨 디자인을 확실히 이해하도록 도와줍니다. 학생들은 Unreal 게임 엔진을 사용하여 메시 블록과 스크립팅의 복수 패스를 통하여 최초의 컨셉으로부터 레벨과 게임 경험을 만듭니다.

GAM 190 모바일 UI와 UX

이 과정은 모바일 플랫폼의 레벨 UI(사용자 인터페이스)와 UX(사용자 경험)에 치중합니다. 디지털 이미지 처리, 파일 구조 및 온-디맨드로 수정하기 위한 계층 구성을 다룹니다. 학생들은 UI와 UX 자산을 만들기 위하여 제한된 크기 내에서 작업합니다. 스타일 가이드와 제작 일정의 엄수를 강조합니다.

GAM 195 사용자 인터페이스를 위한 스크립팅

이 과정에서 실습 경험을 원하는 사용자 인터페이스 아티스트들과 사용자 경험 디자이너들은 엔진을 사용하여 기능적 게임을 다룹니다. 학생들은 인기 있는 게임 엔진을 위한 사용자 인터페이스를 만듭니다.

GAM 201 3차원 게임 모델링 1

이 과정에서 학생들은 3차원 모델링 소프트웨어를 처음으로 깊이 경험합니다. 실시간 렌더링 규격, 폴리곤, 정점, UV 매핑, 간단한 텍스처 기법, 디지털 사진과 페인트 및 언래핑 등의 개념이 소개됩니다.

GAM 202 3차원 게임 애니메이션

이 과정은 3차원 애니메이션의 기초를 소개합니다. 타이밍, 무게, 단순한 골격과 리크의 구축, 역진 및 전진 운동, 모션 블라킹, 보간(interpolation) 및 기본적인 애니메이션 스크립팅 등의 전통적 개념을 검토합니다. 학생들은 몇 차례의 연습을 기초로 특정 애니메이션을 만들기 위하여 주어진 모델을 사용합니다.

GAM 209 게임 리깅 1

이 과정에서 학생들은 리깅의 기본 원리를 배우고 적용합니다. 학생들은 애니메이션 프로세스를 염두에 두고 Maya에서 두 발의 캐릭터에 뼈대를 적용합니다. 학생들은 리깅의 어려움을 해결하고 자신들의 프로젝트에 발생하는 모든 버그를 고칩니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

GAM215 3차원 게임 스크립팅 1

3차원 게임 만들기를 배우며 스크립트의 품질을 개선합니다. 학생들은 표준과 관행, 자동화, 중간 수준의 스크립팅 기능 및 스크립팅에 흔히 나타나는 디자인 패턴의 적용을 배웁니다. 그들은 또한 팀 프로젝트를 배우고 제3자 플러그-인 프로그램을 결합하고 고급 주제를 미리 봅니다.

GAM225 2차원 시각효과

이 과정에서 학생들은 게임, 텔레비전 및 스트리밍 미디어를 위한 초보적인 2차원 시각효과 작품을 제작합니다. 스프라이트 상태 집합 및 계층, 자산 라이브러리 조직 및 고객 사용을 위한 게임 이외의 자산의 내보내기 등의 주제를 다룹니다. 게임 엔진을 위한 효과 자산을 준비하기 위한 업계의 표준을 강조합니다.

GAM230 벡터 그래픽 게임 2

이 과정은 게임용 Flash 애니메이션의 개념을 다룹니다. 학생들은 Flash 소프트웨어 사용의 기본과 게임 업계에서 사용하는 벡터 그래픽 이미지와 대화형 애니메이션을 만들기 위한 기법을 배웁니다. 학생들은 아트 품질을 높이기 위하여 Maya 3D를 Flash 애니메이션에 통합하는 것을 배웁니다.

GAM233 디지털 페인팅의 요소

이 과정은 디지털 페인팅의 각종 공통 요소를 모두 능숙하게 그리는 능력의 중요성에 치중합니다. 이 과정에서 학생들은 피부, 머리카락, 얼굴의 특징, 나무, 금속, 돌 및 환경 요소 따위의 개별 요소를 그리는 것을 배우는 데 치중합니다.

GAM238 구성의 힘

이 과정은 개념 아트를 만들기 위하여 사용하는 구성의 원리를 검토합니다. 학생들은 옛날 거장들, 유명한 일러스트레이터 및 현대 화가의 작품을 분석하여 강력한 구성과 디자인을 만들기 위하여 이들 원리를 활용하는 방법을 배웁니다.

GAM241 디지털 조간

이 과정은 고해상도 3차원 게임 자산을 만들기 위한 디지털 조각의 기초를 제공합니다. 학생들은 UI, 도구, 초보적인 조각 기법과 토폴로지의 수정 등을 개관합니다. 학생들은 고해상도 조각과 게임 해상도의 버전을 만들면서 3차원 제작 파이프라인을 표현합니다.

GAM244 디지털 환경 스케칭

이 과정은 풍경의 해부, 건물, 요소 및 기능 등에 치중합니다. 학생들은 고전적 및 현대적 스타일 양쪽 모두를 연구하고 여러 문화와 시대의 건축 언어와 스타일을 배웁니다. 제도, 분위기, 이야기, 상징, 비례, 공간 관계와 디자인 원리의 적용을 강조합니다.

GAM245 모바일 게임 스크립팅

이 과정에서 학생들은 첨단 게임 개발 소프트웨어를 사용하여 Android 또는 iOS 터치 스크린 디바이스 등의 모바일 장치를 위한 게임을 프로그램하고 구축합니다. 학생들은 복수의 스크린 크기의 인터페이스를 구축하고, 모바일 애플리케이션을 디버그, 프로파일 및 최적화합니다.

GAM260 게임 소품 디자인과 드로잉

이 과정에서 학생들은 사전에 결정된 조건에 따라서 3차원 자동차 모형과 부서질 수 있는 객체를 만듭니다. 디지털 페인팅 기법, 업계 표준 워크플로우 및 사진 참고 자료로 작업 등의 주제를 다룹니다.

GAM265 흥행산업용 차량과 로봇/기계 디자인

이 과정은 영화, 텔레비전 및 게임에 적합한 차량 컨셉 아트에 치중합니다. 학생들은 자가용 자동차, 선박에서 비행기에 이르는 여러 카테고리의 다양한 운송수단을 그리고 디자인합니다. 정확성, 신뢰성 및 다양한 아이디어의 개발을 강조합니다.

GAM266 디지털 인물 페인팅

학생들은 디지털 페인팅 기술을 보강하고 제스처를 순화하고 각종 형태와 그림자를 현실감 있게 표현합니다. 학생들은 우선 그레이스케일(계조)로 그린 다음 분위기와 색채의 조화를 위하여 색채 이론을 활용합니다. 이 과정은 정확하게 그려진 살, 머리카락 및 해부를 요구하는 장래의 캐릭터 과정의 기초를 놓습니다.

GAM269 컨셉 아트를 위한 색채와 빛

이 과정은 색채와 빛의 기본을 깊이 다룹니다. 이 과정은 다양한 광원과 광원이 물체와 환경과 어떻게 상호작용하는지를 다룹니다. 학생들은 이들 색채와 빛의 원리를 컨셉 아트와 디자인에 적합할 이미지의 제작에 적용하는 것을 배웁니다.

GAM270 비디오 게임 레벨 디자인 2

1인칭 슈터와 액션 RPG 장르의 학기 중에 2개의 포트폴리오 품질의 대화형 레벨을 제작합니다. 학생들은 기본적 미션을 맡아서 마음을 사로잡는 경험으로 전환하는 필수 기술을 배웁니다.

GAM275 게임 컨셉 아트 1

훌륭한 디자인은 비례, 명암, 색채 조화 및 디자인 모양과 같은 전통적 미적 기준으로 시작합니다. 이전 과목에서 배운 기술을 기반으로 학생들은 게임 업계의 엄격한 표준에 따라서 캐릭터를 디자인합니다. 학생들은 캐릭터 종류와 관련 소품을 공부하고 전통적 및 디지털 매체를 사용하여 그들 자신의 캐릭터를 만듭니다.

GAM288 게임 컨셉 아트 1 캐릭터 디자인하기

이 과정은 비디오 게임용 아트와 관련된 어프로치, 디자인 원리, 속도, 색채 및 스토리에 치중하면서 아이디어 개발 프로세스를 깊이 다룹니다. 학생들은 GAM 266 과정에서 배운 디지털 페인팅 기술을 캐릭터의 스케치와 옷감, 머리카락, 피부와 얼굴의 특징을 그리는 데 적용합니다.

GAM303 동물의 리깅과 애니메이션

학생들은 희귀한 동물과 독특한 특성을 갖는 캐릭터에 뼈대를 설정하고 애니메이션으로 만듭니다. 여기에는 4개의 다리, 족수 및 날개를 가지고 있는 동물이 포함됩니다. 번개와 자동차와 같은 오브젝트 리그 등을 토론합니다. 리깅의 어려움을 빠르게 효과적으로 해결하고 다른 사람들이 쉽게 사용할 수 있는 리그를 만드는 것을 강조합니다.

GAM309 Python 프로그래밍 도구

학생들은 Python으로 프로그램하는 것을 배우고 게임 캐릭터 파이프라인에서 사용할 수 있는 애플리케이션을 만듭니다. 리깅 도구와 자동화된 애니메이션 익스포터와 같은 전문 비디오 게임 파이프라인에서 사용하는 도구의 개발을 강조합니다.

GAM310 게임 원형 제작 스튜디오

이전의 과목에서 배운 기술을 기초로 학생들은 제작 절차를 더 깊이 이해하기 위하여 게임 원형을 디자인하고 만듭니다. 학생들은 팀 작업 환경에서 조직, 시간 관리 및 소통 기술을 구축합니다. 단계별 프로세스를 사용하여 플레이가 가능한 원형을 만듭니다.

GAM315 3차원 게임 스크립팅 2

이 과정은 이전에 배운 과정을 기초로 스트립트 구조, 복잡한 벡터 3 조작 및 C#와 Unity를 사용하여 속성 계산을 소개합니다. 학생들은 액션-모험 게임을 개발하면서 프로그래밍 기술과 데이터 구조를 개발합니다.

GAM318 가상현실과 신기술

이 과정은 다양한 첨단 대화형 매체로 새로운 몰입을 경험하는 작품을 만들기 위하여 사용하는 새로 부상하는 기술의 사용에 치중합니다. 학생들은 과거의 대화형 기술에서 배우고, 현재의 기술을 경험하고 미래의 기술을 토론합니다.

GAM320 게임 애니메이션 1

학생들은 복잡하고 변화가 많은 동작을 만들기 위하여 기초 작업에 이어서 더 고급 수준의 모델을 사용합니다. 타이밍과 무게에 대한 개념을 강조하며 실습을 통하여 기술이 향상됩니다. 고급 해골 구성, 부드러운 연결 및 리깅 기법을 실습합니다.

GAM322 스타일 캐릭터 디자인과 게임 드로잉

이 과정은 비디오 게임을 위한 스타일이 있고 단순화된 캐릭터 디자인 기술을 가르칩니다. 이 과정은 훌륭한 디자인 원리를 따르는 방식으로 자신들의 디자인을 단순화하기 위하여 전통적 드로잉과 기법과의 차이점을 가르칩니다. 이 과정에서 만드는 캐릭터들은 소셜 게임에서 사용하기에 적합합니다.

GAM325 게임용 비주얼 FX

이 과정은 학생들에게 제작 환경에서 게임용 파티클과 특수효과를 만드는 것을 가르칩니다. 학생들은 불, 연기, 폭발 및 여타 게임의 효과를 만듭니다. 학생들은 스트립트를 만들고 작업 중 발생할 수 있는 여타 어려운 작업을 다듬고, 비-게임 엔진 효과를 숙달하기 위하여 Maya 파티클의 기본을 개관합니다.

GAM328 게임용 동물 디자인

이 과정은 돌연변이, 포식자, 외계인 및 무서운 괴물 등 게임에서 흔히 보는 동물의 디자인에 치중합니다. 학생들은 예비 스케치, 디지털 방식으로 그림자를 적용한 팽팽한 선의 드로잉 및 완성된 드로잉의 제시 등을 실습합니다. 게임 환경에서 믿음직한 움직임에 필요한 해부학적 요소를 분석하는 것을 강조합니다.

GAM332 게임 텍스처와 빛

이 과정은 핵심 기술을 고급 수준의 실습과 새로운 기법에 결합합니다. 게임 업계 표준 모델을 만드는 데 하드웨어 예산, 파일 포맷 및 여러 애플리케이션에 적용할 수 있는 기법을 사용합니다. 학생들은 최적화된 UV 맵, 고저 해상도의 텍스처, 정점 조명과 실제 빛을 활용하여 프로젝트를 구성합니다.

GAM335 낮은 수준 엔진을 위한 스크립팅

[종전 GAM145 벡터 게임 스크립팅]

학생들은 낮은 수준의 최적화된 엔진을 사용하여 맨 처음부터 게임을 만드는 방법을 배웁니다. 객체를 관리하고 게임플레이를 만들기 위한 고급 객체지향 스크립팅 기법을 배웁니다.

GAM340 3D 캐릭터 모델링 1

학생들은 해골 설정, 리깅과 스키닝에 대하여 배우고 그 지식을 3차원 애니메이션 캐릭터 모델에 적용합니다. 모델들은 복수의 해상도로 만들고 폴리곤 예산 및 분산을 위하여 최적화합니다. 얼굴 표정과 특수한 움직임의 애니메이션을 만들기 위하여 고급 수준의 기법을 사용합니다.

GAM342 게임 환경 모델링 1

이것은 아티스트와 게임 디자이너를 위한 기본적인 환경 모델링을 입문 과정입니다. 이 과정은 게임의 환경을 실시간으로 만드는 데 필요한 모든 필수 기술을 학생들에게 가르칩니다. 학생들에게 내, 외부 환경 제작을 지도합니다.

GAM344 디지털 환경 페인팅

이 과정은 게임 환경을 위한 제작이 준비된 컨셉 아트를 만드는 데 치중합니다. 학생들은 3차원 및 참조 사진 자료를 수집하고, 밸류 스피드 습작을 만들고, 스타일 가이드를 개발하고, 바위와 나무 등의 구성 요소를 만들기 위하여 디지털 붓을 사용하고, 완성된 그림을 만듭니다. 원근법, 구성, 조명, 분위기, 스토리텔링 및 내러티브를 강조합니다.

GAM350 신속 게임 개발 1

이 과정은 학생들에게 효과적인 게임 디자이너와 프로듀서가 되는 방법을 가르치는 데 치중합니다. 훌륭한 프로듀서는 훌륭한 게임의 제공에 대한 최종 책임을 지며 게임 제작과 발표 사이클에 대한 경험이 있어야 합니다. 이 집중적인 과정에서 학생들은 1-2 주에 게임을 만듭니다.

GAM353 게임 무상제공(Freemium)과 유료화

이 과정은 학생들에게 기본 기능을 무료로 제공한 프리미엄 게임 디자인 뒤에 숨겨진 원리와 수익을 내기 위하여 유료화하는 방법을 가르칩니다. 소셜 및 모바일 무상 게임의 수익성을 평가할 때 사용하는 계량기와 성적 표시기의 핵심 부분을 다룹니다.

GAM360 게임 환경 모델링 2

학생들은 비디오 게임의 환경을 만드는 이론과 기법을 배웁니다. 성공 요인을 확인하기 위하여 실세계, 영화 세트 및 게임 레벨의 환경을 검토합니다. 디자이너 브리브를 사용하여 학생들은 참조 이미지, 블록-아웃 기하학적 구조 및 텍스처 변경 등 게임 내 자산을 계획하고 생성합니다.

GAM380 캐릭터 애니메이션 2

상급반 학생들은 인간과 객체 간의 대화, 얼굴 표정의 애니메이션 및 과도한 몸짓을 사용하여 자신들의 기법을 개발하여 다음 수준으로 기초 기술을 높입니다. 잘 다음어진 포트폴리오 작품으로 영화의 리니어 스토리텔링을 보여줍니다. 업계 표준의 검토와 엄격한 준수로 기술적 지식을 강화합니다.

GAM401 단단한 표면 모델링: 고해상도 게임 자산

학생들은 각종 폴리곤을 사용하여 영화 수준의 자산을 만들어 자신들의 게임 모델링 기술을 향상시킵니다. 핵심 모양을 사용하여 학생들은 반복 사용되는 오브젝트를 빠르게 만드는 것을 배웁니다. 2개의 평면 간에 표면 이행을 유지하고 복수의 단단한 표면의 모형을 동시에 처리하는 것을 소개합니다.

GAM403 유기체 모델링 고해상도 게임 자산

이 과정은 폴리곤을 사용하여 유기체 필름의 해상도 모델 만들기 치중합니다. 학생들은 세부 분할에 의한 기하학적 구조를 사용하여 캐릭터, 동물 및 식물과 같은 오브젝트를 만듭니다. 엣지 흐름과 실루엣 양쪽을 위한 비율을 미세 조정하는 방법을 배웁니다. 모든 모형과 지배적인 토폴로지에 걸쳐서 평면 변화를 유지하는 것을 강조합니다.

GAM405 게임 포트폴리오 준비

이 과정의 상급반 학생들은 축적된 작품을 검토하고 자신들의 포트폴리오를 보강 및 구성합니다. 각 학생의 최고 작품을 자랑하는 프레젠테이션을 디자인하는 몇 차례의 과제를 건별로 부과합니다.

GAM409 고급 리깅

이 과정은 테크니컬 애니메이션을 깊이 공부합니다. 학생들은 복잡한 3차원 캐릭터와 오브젝트의 움직임을 제어하는 도구를 활용합니다. 제약 도구와 컨트롤러들도 개관합니다. 맞춤 애니메이션 인터페이스를 구축하기 위하여 고급 기법을 사용합니다.

GAM410 신속 게임 개발 2

어느 게임이 재미 있고, 매력적이며 제작에 가장 적합한 지를 빠르게 측정하는 열쇠는 빠른 반복입니다. 이 과정에서 학생들은 빠른 제작 과정을 관리하기 위한 일정표를 만들고 2주 및 4주의 시간 내에 게임을 만들고 게임 개발 팀을 구성합니다.

GAM412 시스템 디자인

이 과정은 게임의 공식적인 시스템 구조를 검토합니다. 학생들은 고급 수준의 게임 컨셉에 따라서 복잡한 게임 시스템을 만들고 스프레드시트와 수학 애플리케이션을 사용하여 시스템의 변수들의 균형을 맞춥니다. 시스템 이론, MDA 모델, 핵심 및 강제 루프, 전투 시스템, 내러티브 구조, 소셜 시스템과 게임 경제를 탐구합니다.

GAM432 고급 텍스처와 소제

학생들은 빛, 텍스처 및 렌더링 효과가 어떻게 게임플레이와 스토리에 영향을 미치는가를 이해하기 위하여 업계 사례를 분석합니다. 학생들은 반사, 계층, 정상 및 여타 고급 텍스처를 실시간 환경에서 실제 빛과 정점 조명과 통합합니다.

GAM440 3D 캐릭터 모델링 2

이 고급과정에서 학생들은 고급 수준의 캐릭터에 적용되는 핵심 모델링과 텍스처 기법의 사용 능력을 보여주어야 합니다. 이 과정에서 제시하는 고급 방법을 사용하여 게임 엔진으로 보낼 모델을 준비하고 실제 시간과 예산 요건 내에서 문제해결을 실습합니다.

GAM 442 디지털 매트 페인팅

이 과정에서 3D 모델러들은 3차원 환경을 확장하기 위하여 넓은 2차원 풍경을 통합하기 위하여 매트 페인팅을 사용합니다. 학생들은 컨셉 스케치를 대충 그리고, 명암과 조명을 통하여 이음새 없이 섞인 텍스처 처리한 3차원 요소를 결합하는 매트 페인팅을 완성합니다. 디지털 페인팅, 사진 참조, 조명 및 원근법을 검토합니다.

GAM 450 신속 게임 개발 3

이 과정은 학생들에게 이전의 게임 제작 과정을 기초로 보다 높은 수준으로 구축하는 방법을 가르치는 데 치중합니다. 훌륭한 프로듀서는 세련된 게임의 적시 발표에 대한 최종 책임을 지며 게임 제작과 발표 사이클에 대한 경험이 있어야 합니다. 학생들은 더 긴 발표 사이클로 게임을 발표하여 효과적인 프로듀서가 되는 것을 배웁니다.

GAM 464 고해상도 자산 스튜디오

이 과정은 텍스처, 그림자 및 자료 등 완전히 구현된 게임 자산의 생성에 치중합니다. 컨셉 아트와 연구를 기초로 학생들은 모델을 만듭니다. 학생들은 업계 표준과 타임라인에 맞는 자산을 개발, 제작 및 제공합니다.

GAM 483 대화형 메체 제작과 기업가 정신

이 과정은 게임과 대화형 흥행 사업에서 프로젝트 매니저와 스튜디오 책임자의 역할을 깊이 배웁니다. 학생들은 팀을 구성하고 성공적 스튜디오를 구축하기 위하여 필요한 기술을 학습합니다. 자원의 관리 및 일정과 예산의 준수 등도 주제에 포함됩니다. 비즈니스 구성 및 스튜디오 운영 등의 독립 스튜디오 사업의 이슈들을 다룹니다.

GAM 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

GAM 494 기업 후원 프로젝트

이 과정에서 학생들은 업계 전문가들과 함께 학제 간의 협업 프로젝트를 진행합니다. 컨셉 개발, 문서화, 전문 관행, 업계 관계 및 민첩한 개발 등의 주제를 다룹니다. 업계 전문가들과 문제 해결, 타협 및 협업, 리더십 역할 수행 및 동료와 효과적인 의사소통을 강조합니다.

GAM 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

GAM 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 이수 과목은 주제 별로 다릅니다.

GAM 500 게임 디자인 인턴십

게임 디자인 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

학부 과정

GAP 120 컴퓨터 사이언스의 원리

이 과정은 학생들에게 프로그래머로 사고하는 방법을 가르칩니다. 불 대수 넘버링 시스템, 컴퓨터, 마이크로프로세서 및 메모리 아키텍처 등에서 데이터 표현 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 컴퓨터 프로그래밍의 진화 과정을 이해하고 그 가치를 인식하게 됩니다.

GAP 125 게임 프로그래밍 1

이 과정은 학생들에게 핵심 C++ 언어의 숙달에 치중하면서 객체지향 프로그래밍을 소개합니다. 프로그램 구조, 기능, 콘솔 입력, 변수, 분기, 루핑 및 프로그래밍의 서술문 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 프로그램의 흐름을 도표로 그리고, 기술적 과업을 나누고, 문제를 해결하고 버그 발견과 제거를 실습합니다.

GAP 225 게임 프로그래밍 2

이 과정은 C++의 학습을 계속하고 윈도우 프로그래밍과 기본적인 그래픽 프로그래밍을 소개합니다. 고급 C++언어, 윈도우 설정 방법, 윈도우 메시징 시스템 및 DirectX Utility Kit를 사용하여 스크린에 기본적인 모양을 그리는 것 등의 주제를 다룹니다.

GAP 235 데이터 구조와 알고리즘

이 과정에서 학생들은 기본적인 데이터 구조를 사용하여 단순한 게임을 만듭니다. 학생들은 데이터 구조와 알고리즘을 구축하고 목록을 만들고, 트리를 정렬하고 재균형 처리를 위하여 이들 구조를 사용합니다. 해시 테이블, 큐, 스택, 스트링, 트리 구조, 소팅, 문제 해결을 위하여 적절한 구조 또는 알고리즘의 선택 등의 주제를 다룹니다.

GAP 255 객체지향 프로그래밍과 디자인

이 과정은 학생들에게 전형적인 프로그래밍 문제를 해결하기 위하여 사용되는 공통 패턴의 툴박스를 소개합니다. 학생들은 증식하는 오브젝트를 실습하고, 자신들 게임 속의 여러 시스템을 관리하기 위한 독특한 글로벌 관리를 만들고, 새로운 오브젝트가 쉽게 목록에 추가되도록 하는 일반적인 재고관리 시스템을 구축합니다.

GAP 275 게임 프로그래밍 3

이 과정에서 학생들은 자신들의 단순한 게임을 위한 틀을 만들기 위하여 적절한 표준 코드의 활용을 배우면서 C++의 실용적 지식을 보강합니다. 통일성 있는 구조를 만들고 플랫폼에 적합한 코드의 사용을 강조합니다.

GAP 285 AAA 게임 엔진 아키텍처

이 과정에서 학생들은 단순한 게임 엔진을 구축합니다. 최종 프로젝트를 위하여 학생들은 이 과정에서 자신들이 디자인한 게임 엔진을 사용하여 단순한 게임을 만듭니다. 완전 또는 불완전 액션에 대하여 수학적으로 보상을 배정하는 코드의 작성을 강조합니다.

GAP 295 낮은 수준 프로그래밍과 최적화

이 과정에서 학생들은 천천히 움직이는 프로그램을 받고 속도가 늦은 이유를 찾아내고, 분석 결과에 따라서 성능을 개선하는 과제를 풀어야 합니다. 학생들은 단순한 어셈블리 기반의 프로그램을 분석하고 작성합니다.

GAP 301 프로그래밍 게임 엔진

이 과정에서 학생들은 해당 프로그램에서 배운 모든 것을 활용하여 자신들의 게임 엔진을 디자인하고 적용합니다. 학생들은 향후 수업의 기초가 될 튼튼하고 확장가능하며 재사용할 수 있는 엔진의 단계적 설계를 실습합니다.

GAP 311 게임 그래픽 프로그래밍

이 과정에서 학생들은 효율적인 3차원 렌더러를 개발하기 위하여 고급 선형 대수를 사용합니다. 그림자 처리 기술, 고급 카메라, 3차원 그래픽 및 그래픽 파이프라인 등의 주제를 다룹니다. 응용 수학 실력, 3차원 텍스처 오브젝트의 렌더링 코드 작성 및 고급 카메라 기능의 적용을 강조합니다.

GAP 321 인공지능

모의 세계에 생명을 불어넣기 위하여 비-플레이어 캐릭터 행동을 생성하기 위하여 인공지능을 사용합니다. 이 과정에서 학생들은 다양한 게임 종목을 위하여 인공지능을 구축합니다. 학생들은 복수의 인공지능 에이전트가 서로 소통하고 플레이어에 대항하는 음모를 꾸밀 수 있도록 인공지능의 계층, 행동 트리, 기획 및 의사소통 기능을 결합한 모의 게임을 만들어야 합니다.

GAP 331 네트워크 프로그래밍

이 과정은 여러 사람이 플레이하는 게임에 사용되는 네트워킹에 치중합니다. 학생들은 하나의 네트워크에서 두 사람이 플레이하는 단순한 게임을 만듭니다. 네트워크 규칙, 서버-클라이언트 구조 및 동료 간 대화 등의 주제를 다룹니다. 네트워크 간의 최적화를 위한 프로그래밍을 강조합니다.

GAP 341 모바일 플랫폼 프로그래밍

이 과정에서 학생들은 모바일 플랫폼을 위한 게임을 만듭니다. 최적화를 위한 프로그래밍을 강조합니다. 다양한 모바일 플랫폼을 비교하고 특정 플랫폼을 위한 프로그램의 찬반을 분석합니다. 모바일 디바이스 구조와 모바일 개발의 어려움을 깊이 토론합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

GAP 351 각본 언어

이 과정은 LUA, Python과 List와 같은 게임 개발에서 흔히 사용되는 스크립팅 언어를 개관합니다. 학생들은 한 언어를 선택하여 그것을 기존 게임에 통합합니다. 새로운 게임 플레이 기능을 빠르게 구축하고 추가할 수 있는 효과적인 스크립팅을 강조합니다.

GAP 361 게임 UI와 도구 프로그래밍

이 과정에서 학생들은 막후의 게임 디자이너와 전면의 게임 플레이어 양쪽 모두를 위한 사용자 인터페이스를 만듭니다. 학생들은 버튼, 목록 상자 및 텍스트 필드 등의 기능적 위젯을 만듭니다. C# 언어를 사용하는 효과적인 프로그래밍을 강조합니다.

GAP 371 콘솔 프로그래밍

이 과정에서 학생들은 하나의 콘솔을 선택하여 특정 플랫폼을 위한 게임을 만듭니다. 학생들은 게임 콘솔을 통하여 게임을 만들어야 합니다. 특정 플랫폼에 맞는 개발 도구의 효과적 사용을 강조합니다.

GAP 391 게임 사운드 개발

이 과정에서 학생들은 자신들이 이전에 만든 게임을 위한 효율적인 스트리밍 사운드 엔진을 만듭니다. 사운드 시스템 프로그래밍, 스트리밍 오디오, 효율적인 음향효과 저장, 압축 및 처리 등의 주제를 다룹니다.

GAP 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

GAP 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다. 이 프로젝트는 실제의 프로젝트를 그대로 구현하고 문제 해결을 위한 다양하고 정교한 방법을 적용합니다.

GAP 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 이수 과목은 주제 별로 다릅니다.

GAP 500 게임 프로그래밍 인턴십

게임 프로그래밍 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

GAM 601 비디오 게임의 요소

이 과정은 강의와 시범을 활용하여 비디오 게임의 전문적 관행과 기법을 개관합니다. 업계 개발 관행과 대소 회사, 장르 및 게임의 종류 간의 대조를 토론합니다. 학생들은 강의와 숙제에 따라서 자신들의 게임 디자인 문서를 작성합니다.

GAM 602 게임 이론과 레벨 디자인

이 과정은 게임의 템포, 플레이어 경로, 게임 역학, 레벨 편집, 비선형 스토리와 장르 등 디자인의 핵심 분야를 다룹니다. 학생들은 집중적인 학습에 참가하고 그들의 기량과 게임 원리의 이해를 보여주기 위하여 결합하는 문서와 프로젝트를 진행합니다.

GAM 603 3D 캐릭터 모델링 1

3차원 캐릭터 모델을 만들면서 학생들은 실시간 렌더링 변수를 이해하여 그들의 기량을 연마합니다. 고저 해상도의 최적화되고 순화된 모델을 만듭니다. 정상 매핑과 같은 고급 기법을 가르칩니다. 필수 해골의 설정, 리깅 및 여러 다른 텍스처 매핑을 검토합니다.

GAM 604 게임 환경 모델링: 원리

이 과정에서 학생들은 3차원 게임을 위한 아트 프로덕션 방법을 처음으로 개관합니다. 소개하는 개념에는 실시간 렌더링 규격, 폴리곤, 정점, UV 매핑 및 텍스처 생성 기법이 포함됩니다. 수행하는 파제는 학생들이 게임의 규격에 맞게 환경과 캐릭터를 디자인하고 모델링하는 것을 경험하게 합니다.

GAM 605 비디오 게임 스크립팅 1

이 과정은 레벨 디자인과 게임 디자인에 치중하기를 원하는 학생들을 위한 것입니다. 이 과정은 C#와 게임 엔진을 사용하여 비디오 게임의 플레이어 상호작용과 이벤트를 소개합니다. 학생들은 문제를 분석하는 것과 개별적으로 또는 팀으로 솔루션을 체계적으로 구축합니다.

GAM 606 신속 게임 개발

게임 디자이너를 위한 이 집중적인 수업에서 학생들은 게임을 제작하여 효과적인 프로듀서가 되는 것을 배웁니다. 1주 제작 일정의 단순한 작품으로 시작하여 2주 제작 일정의 작품으로 확장합니다. 학생들은 게임의 속도, 높은 컨셉, 일관된 아트 감독 및 적시성으로 등급이 나뉩니다.

GAM 608 게임용 드로잉 신병훈련소: 인체 드로잉

이것은 컨셉 아티스트와 디자인 전공 학생들이 인체의 해부 구조에 익숙해 지도록 고안된 집중적인 인체 드로잉 과정입니다. 학생들의 인체에 대한 이해와 파악을 촉진하기 위하여 무거운 분량을 가르칩니다.

GAM 610 드로잉 신병훈련소: 역동적 스케칭

이 과정에서 학생들은 여러 종류의 단단한 표면과 유기적 주제를 스케치하기 위하여 기본적인 3차원 형상과 여러 자료를 사용합니다. 학생들은 참조 자료를 연구하고 동물, 차량, 건물과 사람 등을 포함하는 자신들의 참조 이미지 라이브라리를 만듭니다.

GAM 611 게임용 비주얼 커뮤니케이션

이것은 비디오 게임 아트웍에 적용되는 훌륭한 제도과 디자인의 기초에 치중하는 기본적인 드로잉 과정입니다. 이 과정은 학생들의 드로잉 기량을 빨리 향상시키고 추후의 게임 아트 과정을 위하여 더 잘 준비하도록 고안되었습니다.

GAM 612 게임 컨셉 아트

학생들은 3차원 모델링 제작을 위하여 준비된 디자인과 자산 모델 팩을 만들기 위하여 비주얼 언어, 드로잉 및 디지털 페인팅 기술에 대한 이해를 높이고 표현합니다. 이 과정은 핵심 드로잉 및 색채 기술을 기초로 특정 게임에 속하는 주제에 주요 기술을 적용하는 방법을 제공합니다.

GAM 614 게임 소품과 무기 아이디어 개발

이 고급 과정에서 학생들에게 업계 수준의 반복 아트 모델을 제작해야 합니다. 학생들은 주어진 규격에 따라서 3차원 및 페인트된 소품, 차량과 기타 자산을 그리고, 디자인하고 모형을 만듭니다. 제작 이슈의 확인, 문제 해결, 반복 디자인 프로세스, 컨셉, 실루엣, 3차원 블록아웃과 디지털 페인트를 강조합니다.

GAM 615 벡터 그래픽 게임 1

이 과정은 학생들에게 새로 부상하는 오늘날의 기술과 모바일 디바이스 게임의 제작에서 사용하는 벡터 그래픽의 상호작용을 소개합니다. 사이드 스크롤링, 블록 깨기 및 소셜 네트워킹 게임에 적합한 자산을 다룹니다. 배우기 쉽고 점차로 더 큰 어려움을 제공하는 대화형 게임의 제작을 강조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

GAM 618 액션 스크립트 3

이 과정은 빈 페이지로 시작하여 AS3에서 처음부터 게임을 만드는 파이프라인을 검토합니다. 학생들은 새로운 게임 기능을 처음부터 만들기 위하여 프로그래머와 같이 사고하는 데 대하여 깊이 경험합니다. 학생들은 모든 언어로 코딩의 기본을 이해하고 해석합니다. 학생들은 AS3를 사용하여 Flash로 완전히 애니메이션된 게임을 디자인하고 만듭니다.

GAM 621 텍스처와 조명

학생들은 고급 관행과 새로운 기법을 빠르게 변화하는 환경에 적용합니다. 학생의 포트폴리오를 보강하기 위하여 UV 좌표와 텍스처 맵, 프로젝션, 데칼, 빌보드, 언래핑과 디지털 사진과 페인트를 사용합니다. 학생들은 그들의 과제에 엄격한 업계 표준을 적용합니다.

GAM 623 게임용 디지털 조각 1

이 과정은 ZBrush의 기본 기능을 소개합니다. 학생들은 학기 내내 복수의 오브젝트를 조각하는 데 치중합니다.

GAM 624 캐릭터와 히어로 소품 모델링

이 과정에서 채색된 주변 맛물림을 사용하여 학생들은 모델링, UVing 및 텍스처링 등 솔리드 캐릭터와 영웅 소품 생성의 기본을 배웁니다. 학기 중간 및 최종 평가를 위하여 학생들은 개념을 개발하고, 이들 자산을 만들기 위하여 두발 파이로트와 차량의 기본적인 저/중급 폴리 박스 모델링을 만듭니다.

GAM 626 게임 환경 모델링: 기법

이 과정은 학생들에게 게임 환경을 실시간으로 만드는 데 필요한 각종 기법과 프로세스를 소개합니다. 이 과정은 업계에 제출할 수 있는 자산과 환경을 만드는 데 필요한 언어, 도구와 미학적 지침을 토론합니다. 환경을 통하여 내러티브를 지원하는 것이 이 과정의 초점입니다.

GAM 631 포트폴리오와 논문 준비

학생들은 학기 중간의 위원회 리뷰를 위한 포트폴리오와 논문 프로젝트 제안서의 개발에 치중합니다. 학위 프로그램 첫해에 축적한 기술과 작업을 활용하여 학생들은 학기 중간 리뷰에 제출할 독자적인 논문 계획을 개발하기 위하여 노력합니다.

GAM 632 고급 텍스처 기법

이 과정은 실시간 환경에서 렌더링하고 조명을 적용하는 고급 수준의 텍스처를 다룹니다. 학생들은 정점 조명, 정상 매핑과 반사 매핑 등의 기법을 결합하여 해당 게임의 영감을 일으키는 모양과 느낌을 충실히 유지하면서 실감나는 특정 디자인에 따른 장면을 만듭니다.

GAM 637 3D 모델링과 애니메이션

이 과정은 3D 모델링과 애니메이션의 기본 개념을 다룹니다. 학생들은 3차원 소프트웨어의 기본 도구에 대한 탄탄한 기초와 이해도를 높입니다. 포트폴리오 프로젝트를 개발하기 위하여 실제 제작 환경에서 모델링, 애니메이션, 조명, 텍스처 매핑 및 렌더링을 소개합니다.

GAM 638 캐릭터 리깅

이 과정에서 학생들은 전문적 배경과 전문적 속도로 캐릭터 리깅을 준비합니다. 학생들은 해당 캐릭터를 위한 애니메이터, 스크립트 기능에 맞는 방법으로 캐릭터 리깅에 치중하여 해당 캐릭터와 애니메이션을 게임 엔진에 삽입합니다.

GAM 643 게임 환경 모델링: 제작

이 과정은 고급 3차원 모델링 기법을 소개합니다. 학생들은 핵심 3차원 모델링 기술을 연습하고 개발합니다. 폴리곤 예산, 디테일의 수준 및 조명 장면과 구조도 다룹니다. 학생들은 스토리와 게임의 기전을 지원하고 강화하는 통합된 레벨 디자인과 건축 환경의 모델을 만듭니다.

GAM 644 고급 리깅

이 과정은 테크니컬 애니메이션 기법을 깊이 검토합니다. 학생들은 복잡한 3차원 캐릭터와 오브젝트를 제어하는 도구에 대한 지식을 습득합니다. 또한, 애니메이션의 제약 도구, 모션 캡처와 애니메이션 조절기를 개관합니다.

GAM 651 프로토타입 게임 개발

학생들로 구성된 팀들이 시작품을 만들기 위하여 모델 제작 환경에서 작업합니다. 학생들은 자신들의 프로토타입 게임을 만들기 위하여 게임 엔진을 실습합니다. 시간 관리, 조직, 반출입 파이프라인, 버그 추적 및 수리 능력을 향상합니다.

GAM 655 게임 스크립팅 2

이 과정은 복잡하되 효율적인 전문 관행을 소개합니다. 학생들은 게임 엔진을 사용하여 중간 단계로 복잡한 3차원 비디오 게임과 시스템을 개발합니다.

GAM 660 디지털 페인팅의 원리

이 과정은 학생들이 디지털 페인팅 기법을 숙달하도록 돕도록 고안되었습니다. 이 과정은 기본적인 색채 이론, 각종 소재의 페인팅 및 인체를 그리는 데 치중합니다. 이 과정에서 습득하는 기술은 믿음직한 컨셉 개발을 훨씬 쉽게 합니다.

GAM 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수인 일부로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

GAM 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 구비 필수이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

GAM 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

GAM 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

GAM 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 주별 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

GAM 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

GAM 810 논문 파이프라인 프로세스

이 과정에서 학생들은 자신들을 논문을 순화하며 그들의 프로젝트를 완료하기 위한 효율적인 방법을 개발합니다. 모든 전공 분야의 학생들이 강사와 회합을 갖고 매주 동료 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 작업의 의도를 분명히 밝히고 개인별 목표를 설정합니다. 피드백에 따라서 작업 수준을 올리는 것을 강조합니다.

GAM 840 모델링

모델링에 치중하는 논문 프로젝트를 가지고 있는 학생들은 그룹 지도 환경에서 비평은 물론 3차원 모델링에 대한 집중적인 지도를 받습니다. 아울러, 학생들은 자신들의 논문 작성을 위한 탄탄한 기초를 확보하기 위한 기법을 배웁니다.

GAM 844 캐릭터 모델링

이 과정은 캐릭터 모델링에 치중하는 학생들에게 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 학생들은 자신들의 개별 프로젝트를 위한 업계 품질 수준의 캐릭터를 개발 및 제작하기 위하여 고급 기법에 치중하면서 캐릭터 모델링을 위한 자료 라이브러리를 받습니다.

GAM 845 환경 모델링

이 과정에서 환경 모델링을 강조하면서 중급 및 고급 모델링 기법을 가르칩니다. 학생들은 그룹 지도 환경에서 비평은 물론 집중적인 지도를 받습니다.

GAM 850 게임 디자인

‘비현실 게임 엔진’ 안에서 최종 논문 프로젝트의 작품을 만들기 원하는 대학원 학생들을 위한 과정입니다. 게임 제작과 개발에 적용되는 비현실 엔진을 더 깊이 이해하는 것은 물론 업계 표준 파이프라인 작업의 교훈을 가르칩니다.

GAM 860 게임 컨셉 아트

이 과정은 다양한 수준의 학생들에게 비주얼 개발 아티스트 또는 게임 디자인 컨셉 아티스트로 일할 수 있도록 고안되었습니다. 이 과정을 통하여 배운 기법들은 해당 주제를 마스터한 후에 다양한 분야에서 사용됩니다.

GAM 870 애니메이션과 리깅

최종 논문 프로젝트를 추가 개발하기 위하여 비디오 게임을 위한 애니메이션과 리깅에 치중하는 학생들을 위한 과정입니다. 강사의 비평과 동료의 의견에 따라서 작품을 개선하는 것을 강조합니다. 제작 전략, 포트폴리오 개발, 전문적 표준의 설정과 최종 리뷰 준비 등의 주제가 포함됩니다.

FA 890 최종 논문 준비

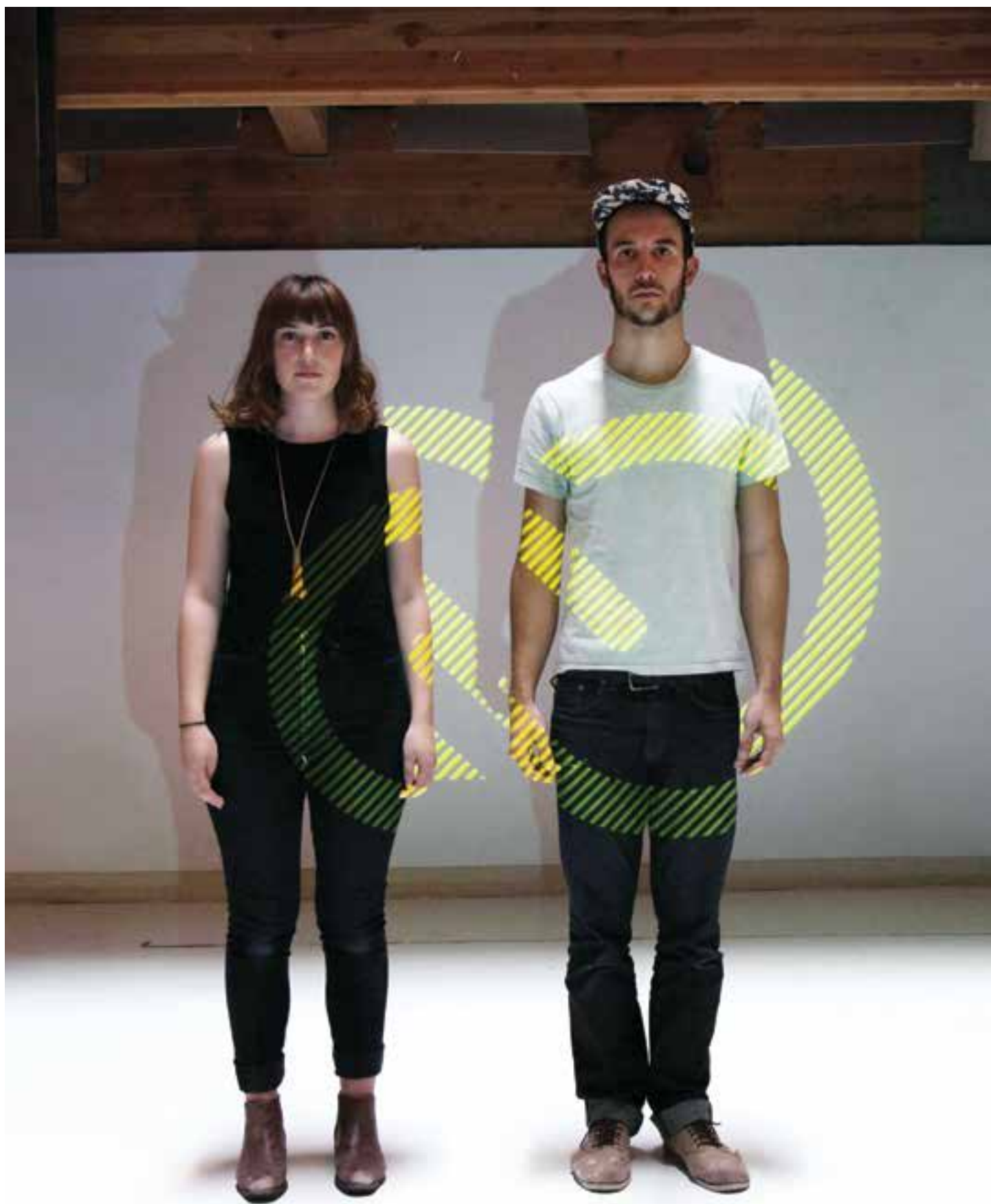
이 과정에서 학생들은 게임 디자인 및 아트 제작에 관한 개인별 논문 프로젝트를 개발하기 위하여 파이프라인과 같은 다양한 소프트웨어 도구와 개발 방법을 사용합니다. 학생들은 강사로부터 지도와 비평을 받고 비평적 분석 기술을 강화하기 위하여 서로 각자의 작품을 토론합니다.

FASCU 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



그래픽 디자인





제공 과정

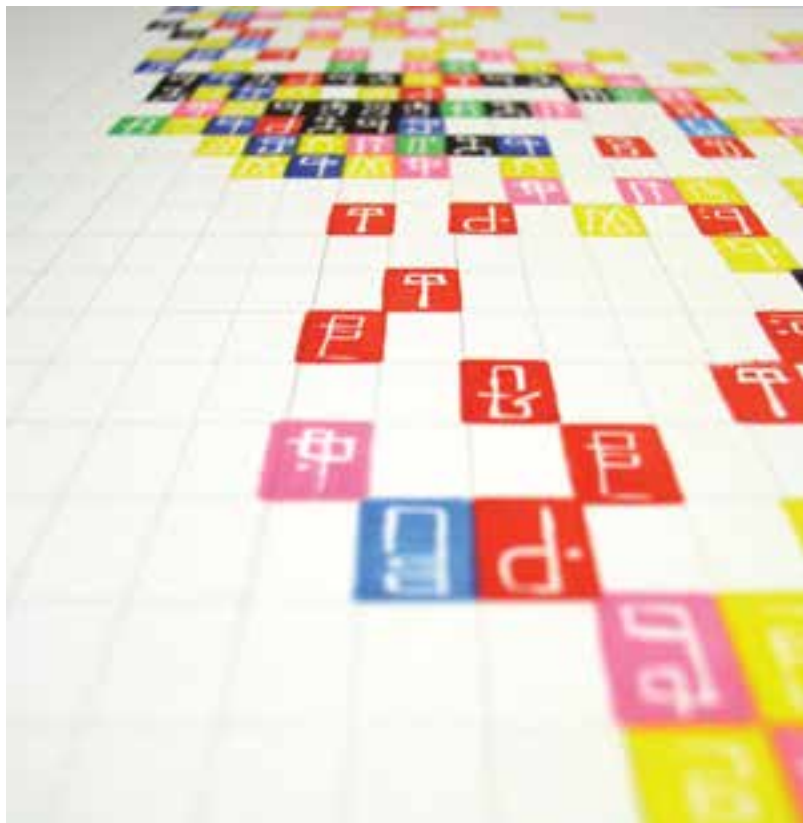
겨울전시회: 우리 대학교의 봄 전시회에 참가하는 것에 더하여, 그래픽 디자인 대학은 겨울 전시회를 주관합니다. 이 전시회는 전시된 작품의 포장과 치수에 대한 프로젝트는 물론 졸업반 학생과 MFA 학위 후보자들을 위한 행사입니다. 가장 뛰어난 포트폴리오를 심사하여 시상하도록 업계 인사들을 초대합니다.

실제 프로젝트: 매년 그래픽 디자인 전공 학생들은 실제 고객을 위한 많은 프로젝트를 수행합니다.

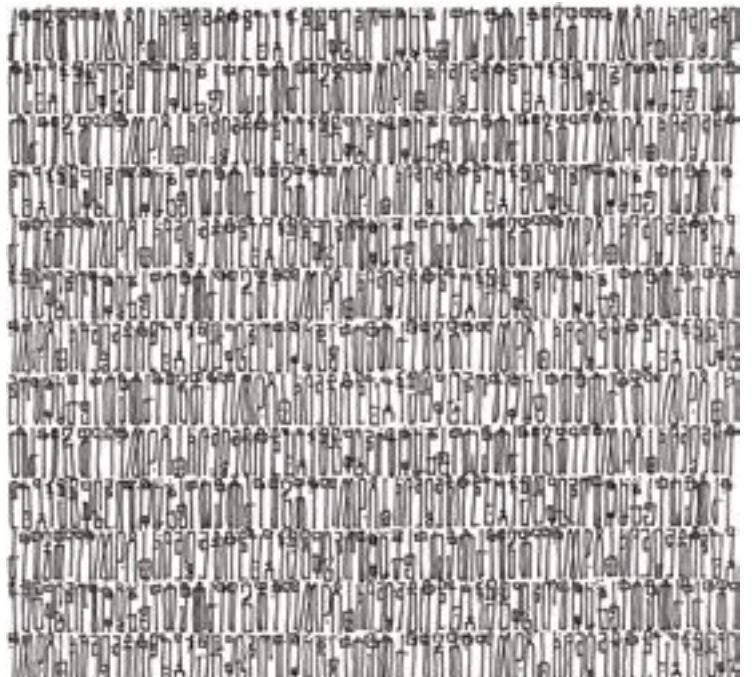
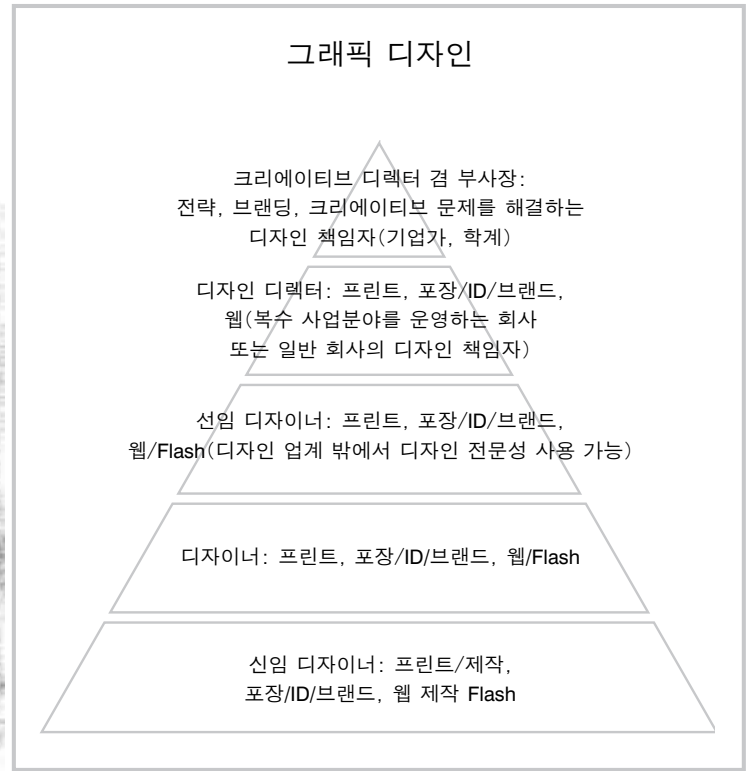
전문 교수진: 그래픽 디자인 강사들은 업계의 정상에서 현역으로 일하고 있는 수상 경력이 있는 디자이너들입니다. 교수들은 다년간의 업계 경험을 수업에 반영합니다. 우체국의 "LOVE STAMP"를 디자인한 유명한 샌프란시스코 디자이너 MICHAEL OSBORNE, SEPHORA 사의 크리에이티브 디렉터 TOM SIEU 및 영향력 있는 디자인 아이콘인 ROLAND YOUNG 씨와 같은 업계 대가들로부터 배웁니다.

세계 최고수준의 교과과정: 이 프로그램은 브랜딩과 마케팅 전략은 물론 컨셉 문제 해결, 혁신, 비판적 사고 및 형의 디자인에 대한 탄탄한 교과과정을 제공합니다. 디자인에 대한 실세계의 접근은 모든 학생 프로젝트에 미학, 기능성, 가치와 의미를 확보해 줍니다.

녹색 디자인: 친환경 전략이 이 프로그램의 아주 중요한 부분입니다. 지속가능성 이슈들을 모든 교과과정에서 깊이 고려합니다.



커리어 진로



학위 요건

그래픽 디자인 준학사[AA]

AA 필수

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

그래픽 디자인 MA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강.

그래픽 디자인 준학사 AA 핵심 과정

ADV 236	디지털 사진
FND 122	색채 기초
GR 102	디자인 기술: 디지털 출판 기술
GR 150	비주얼 커뮤니케이션 입문
GR 122	조판 1: 계층과 형태
GR 221	그래픽 디자인 1: 비주얼 커뮤니케이션
GR 310	조판 2: 형식화 구조
GR 321	포장 디자인 1: 3차원 사고/만들기
GR 327	그래픽 디자인 2: 원리의 통합
FSH 460	상급반 포트폴리오
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 249	웹 디자인 1

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	디자인 커리어

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

그래픽 디자인 미술 학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

그래픽 디자인 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강.

그래픽 디자인 학사 BFA 핵심 과정

ADV 236	디지털 사진
FND 122	색채 기초
GR 102	디자인 기술: 디지털 출판 기술
GR 150	비주얼 커뮤니케이션 입문
GR 122	조판 1: 계층과 형태
GR 221	그래픽 디자인 1: 비주얼 커뮤니케이션
GR 310	조판 2: 형식화 구조
GR 321	포장 디자인 1: 3차원 사고/만들기
GR 327	그래픽 디자인 2: 원리의 통합
FSH 460	상급반 포트폴리오
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 249	웹 디자인 1

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	디자인 커리어

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디자인의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학

그래픽 디자인 자격증

자격증 과정 필수

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 학점
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 학점
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위
합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

그래픽 디자인 석사[MA]

MA 필수

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

그래픽 디자인 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

그래픽 디자인 MA 학위 필수 전공 과정

GR 601	서체 시스템
GR 604	아이덴티티의 성질
GR 605	디지털 디자인 스튜디오 1
GR 613	서체 실험
GR 616	아이디어의 시각화
GR 617	자형
GR 618	시각적 해독력
GR 619	서체 구성
GR 620	시각적 사고
GR 700	MA 포트폴리오 세미나
WNM 606	UX의 원리

그래픽 디자인 MA 학위 필수 전공 과정

LA/IND 615	그래픽 디자인의 역사

그래픽 디자인 미학석사[MFA]

MFA 필수

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

그래픽 디자인 미술석사 MA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 필수 단위에서 C 학점 이상

그래픽 디자인 MA 학위 필수 전공 과정

GR 600	비주얼 커뮤니케이션 랩
GR 601	서체 시스템
GR 605	디지털 디자인 스튜디오 1
GR 613	서체 실험
GR 616	아이디어의 시각화
GR 617	자형
GR 618	시각적 해독력
GR 619	서체 구성
GR 620	시각적 사고

그래픽 디자인 MFA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 615 그래픽 디자인의 역사

타문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 경험하기
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화 내러티브
GLA 617	근대 세계의 신화
GLA 619	근대미국연극의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문 실습과 커뮤니케이션

GLA 676 디자이너와 광고인을 위한 전문 실습

전공별 대학원 인문학

GLA 612 석사과정 글쓰기와 연구

학부 과정

GR 102 디자인 기술: 디지털 출판 도구

이것은 비주얼 커뮤니케이션에 사용되는 디지털 도구를 탐구하는 기술적 과정입니다. 업계 표준 하드웨어, 소프트웨어 (Photoshop과 InDesign)의 이론, 기능 및 사용, 그리고, 비주얼 커뮤니케이션의 제작에 활용되는 기본적인 디지털 디자인 원리를 학생들에게 소개합니다.

GR 107 인터랙션 디자인 입문

이 과정은 학생들에게 사람과 컴퓨터 간의 상호작용, 사용자 인격 및 정보 아키텍처와 같은 사용자 경험(유저 익스페리언스)의 원리를 소개합니다. 학생들은 유저 익스페리언스 내 정보 표시의 명확성, 밀도 및 차원수를 높이는 디자인 전략을 적용합니다. 인터랙티브 디자인 프로세스에 대한 전문가들의 최고 관행을 강조합니다.

GR 122 조판 1: 계층과 형태

이 초보 스튜디오 과정은 조판의 이론, 실제, 기술 및 역사 등 그 기본을 다룹니다. 서체, 비율, 계층, 가독성, 구조, 구도, 미학 및 조판의 구문, 의미 및 실용적 측면 등에 대한 주제를 다룹니다. 학생들은 서체 디자인의 문제를 해결하기 위하여 적절한 제작방식을 사용하면서 기본적인 타이포그래피 원리를 활용합니다.

GR 150 비주얼 커뮤니케이션 입문

이 과정은 학생들에게 광고, 그래픽 디자인, 웹 디자인에 공통된 비주얼 커뮤니케이션 디자인 프로세스와 문화 그리고 뉴미디어 회사와 대행사들을 소개합니다. 학생들은 아이디어 개발과 독창적인 문제 해결을 강조하는 크리에이티브 프로젝트를 통해 간학문적인 실습에 참여하게 됩니다. 협업의 역할과 청중을 끌어 당기는 솔루션의 개발을 강조합니다.

GR 221 그래픽 디자인 1: 비주얼 커뮤니케이션

이 과정은 학문분야로서의 그래픽 디자인을 검토하여 각종 요령과 기법에 대한 이해를 촉진합니다. 이 과정은 실험 및 해법의 고안을 통하여 다양한 관점에서 문제를 해결하기 위하여 연구와 조사를 사용합니다. 그 결과는 다양한 결과물 매체와 형식을 제작하는 단일 주제들입니다.

GR 242 그래픽 디자인의 역사

이 과정은 우리가 오늘날 그래픽 디자인이라 부르는 예술 형태의 기원을 형성한 역사적, 문화적 사건, 기술적 혁신, 아트 및 디자인 운동 및 주요 디자이너와 서체전문가들을 종합적으로 개관합니다.

GR 310 타이포그래피 2: 형식화 구조

타이포그래피1에서 배운 원리를 기초로 학생들은 시스템, 페이지 및 패러그래프의 미학과 문맥을 통합하는 데 치중합니다. 여러 매체의 그리드, 가독성, 서체 표현 및 시각적 묘사의 통합 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 의미를 살리고 강조하는 시각적으로 끌어 당기는 커뮤니케이션으로 텍스트를 전환하는 과제를 다룹니다.

GR 321 포장 디자인 1: 3차원 사고/만들기

학생들은 자신들의 기술을 3차원 포장에 적용하여 디자인 접근법을 발전시킵니다. 이 과정은 포장 품에 사용되는 프로세스와 소재에 대한 확실한 기초를 제공하며, 학생들은 이 정보를 이용하여 포장재와 프로토타입 템플릿을 디자인하고 만듭니다. 주어진 조건을 기초로 적절한 처리를 개발하는 것을 개발합니다.

GR 322 포장 디자인 2: 3D 디자인 집행

이 과정은 3차원 디자인에 적용되는 브랜딩 개념을 소개합니다. 학생들은 해당 브랜드를 시각적으로 강화하는 디자인을 개발하기 위하여 마케팅 브리프와 자신들의 연구 내용을 사용합니다. 조판, 계층, 미학 및 이미지의 효과적 사용을 강조합니다. 학생들은 지속가능한 소재를 고려하라는 과제를 수행합니다.

ANM 324 브랜딩의 원리

이 과정의 목표는 학생들이 아이덴티티 디자인과 브랜딩의 원리를 시각적 및 개념적으로 이해하도록 돕습니다. 학생들은 기본적 수준에서 브랜드를 규정하는 것들을 조사하고 이 핵심 메시지를 신제품, 서비스 및 환경에 적용하는 보다 순화된 브랜드의 표현물을 만듭니다.

GR 327 그래픽 디자인 2: 원리의 통합

이 과정의 스튜디오 작업은 개념 관련 전문성, 타이포그래피에 대한 강한 민감성, 시각 언어에 대한 표현된 지식, 잘 다듬어진 전문적 작품의 집합체를 제작할 탄탄한 장인의 솜씨를 반영합니다. 학생들은 다양한 청중과 배경에 영향을 미치기 위한 디자인 능력을 인식합니다.

GR 330 타이포그래피 3: 복잡한 계층

‘타이포그래피 2’에서 배운 원리를 기초로 인쇄 및 화면 양쪽 매체를 위한 다양한 도전적 프로젝트에서 고전적 및 첨단 타이포그래피 커뮤니케이션을 개발하고 발전시킵니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

GR 350 비주얼 시스템 1

이 과정은 대화형 및 인쇄 양식에 걸친 각종 매체 플랫폼을 조사합니다. 학생들은 시각적 및 개념적 숙련도를 향상하고 통합된 커뮤니케이션 디자인 솔루션을 만듭니다. 의미 있는 묘사를 구축하고 커뮤니케이션 문제를 효과적으로 해결하기 위하여 타이포그래피, 미학 및 구도를 사용하는 것을 강조합니다.

GR 360 그래픽 디자인 3: 인터랙션의 성질

이 과정은 연구와 청중의 이해가 어떻게 브랜드에 대한 사용자의 경험을 강화할 수 있는 성공적인 대화형 프로젝트를 만드는지를 조사합니다. 이 과정에서 연구와 디자인 전략은 브랜드를 일련의 디자인 커뮤니케이션 솔루션과 합치시킵니다. 학생들은 청중을 사로잡는 디자인 멀티미디어 작품을 개발합니다.

GR 365 브랜딩 전략

이 과정에서 학생들은 특정 회사나 조직을 위한 버라이어티와 전통적 및 디지털 매체에 걸친 아이덴티티 시스템과 애플리케이션을 만듭니다. 학생들은 제품 또는 서비스 주도 회사에서 비영리 혹은 시민 단체까지 다양한 종류의 회사를 위한 브랜딩 간의 유사성, 차이점, 도전과 기회를 탐구합니다.

GR 370 포장 디자인 3: 고급 3D 브랜딩

이 고급 과정은 포장을 통하여 제품 라인의 마케팅과 브랜딩을 검토합니다. 시장 조사, 제품 분석, 브랜드 개발, 사진 및 일러스트레이션 사용법 등의 주제를 포함합니다. 학생들은 목표 청중과 시장에 관련된 기존 패키징 시스템을 평가합니다. 최종 포트폴리오에 넣을 수 있는 과제를 냅니다.

GR 425 비주얼 시스템 2

이 포트폴리오 구축 과정은 인터랙티브와 인쇄 매체 플랫폼을 더 깊이 조사합니다. 학생들은 서체, 구도와 의미 있는 이미지 구축에 대한 자신들의 지식을 순화하여 통합된 커뮤니케이션 프로젝트에 적용합니다. 개념의 개발, 구도의 디자인 및 복잡한 커뮤니케이션 문제를 위한 의미 있고 매력적인 디자인 솔루션의 개발을 강조합니다.

GR 426 포장 디자인 4:

이 고급 포장 및 브랜딩 수업에서 학생들은 기존 브랜드의 가능한 라인 확장은 물론 독특한 브랜드와 브랜드 시스템을 개발합니다. 이 수업의 작품은 학생들의 최종 졸업 포트폴리오에 포함됩니다.

GR 429 정보 디자인

학생들은 복잡한 정보의 시각적 표출을 위한 디자인 전략을 개발합니다. 학생들은 데이터의 그래픽 표현의 디자인, 편집 및 분석을 조사합니다. 이 과정은 정보 디스플레이의 명확성, 밀도 및 차원을 높이는 방법을 탐구합니다. 최종 포트폴리오에 넣을 수 있는 작품입니다.

GR 430 비주얼 시스템 3

이 고급 수업은 지금까지 배운 모든 기술을 활용하여 개념 개발의 모든 분야를 다룹니다. 인쇄, 브로셔, 기업 캠페인, 포스터, 환경 매체, 정보 디자인 및 브랜딩 등 소통을 위한 다양한 소재를 탐구합니다. 최종 포트폴리오에 넣을 수 있는 작품입니다.

GR 434 조판 4: 품의 순화

이 과정은 모션 디자인 분야를 탐구합니다. 모션 디자인은 그래픽 디자인의 많은 이론, 원리와 실습을 활용합니다. 학생들은 디자이너들이 사용할 수 있는 강력한 매체로 모션 디자인을 존중하는 것을 배웁니다. 인쇄 또는 웹 디자인과는 달리, 모션 디자인은 잘 조화된 프레젠테이션을 만들기 위하여 시각 및 청각을 동시에 활용합니다.

GR 435 움직이는 조판

이 과정은 정적인 장소가 아닌 디지털 모션의 흐르는 배경에서 조판의 가능한 세계를 탐구합니다. '컴퓨터 아트/신 매체, 애니메이션 및 그래픽 디자인 전공' 학생들은 이 주제에 그들 각자 전공 분야의 통찰력을 이 수업에 가져옵니다. 이 과정은 이 분야의 뛰어난 현역 교수들이 가르칩니다. (학파장의 승인 필요)

GR 460 상급반 포트폴리오

이 마무리 과정에서 학생들은 자신들의 기술을 개념 개발, 혁신 및 디자인 이론으로 표출하기 위하여 인쇄 및 디지털 작품의 종합적인 브랜딩 시스템을 개발합니다. 고용주에게 잠재력과 가치를 분명히 내보이기 위하여 즉각적인 효과, 개성 및 깊은 인상을 주는 통일성 있는 포트폴리오를 강조합니다.

GR 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

GR 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다. (학과장의 승인 필요)

GR 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 이수 과목은 주제 별로 다릅니다.

대학원 과정

GR 500 그래픽 디자인 인턴십

그래픽 디자인 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

GR 600 시각 소통 랩

이 과정의 학생들은 디자이너로서 각자 독특한 목소리를 개발하도록 권장합니다. 지도와 연구를 통하여 학생들은 적절한 논문 주제를 확인하고 자신들의 아이디어를 더욱 개발하기 위한 프로그램의 후반부를 시작하고 기회를 갖기 위하여 필요한 학기중 제안서를 작성합니다.

GR 601 서체 시스템

이 과정은 조판의 기본 원리를 처음에 자세히 설명한 후 그 이해를 확장합니다. 그 다음, 학생들은 이들 기본적인 원리에 접근해 보고 텍스트와 이미지를 가지고 소통하기 위하여 새로운 혁신적 방법을 탐구합니다.

GR 603 디자인 개관: 프로세스와 원리

이 과정은 서구의 커뮤니케이션 디자인 관행을 개관하고 언어 및 문화적으로 다양한 학생들에게 인쇄 및 디지털 디자인 양쪽 프로젝트에 적용할 수 있는 전문적 어휘를 제공합니다. 학생들은 자신들의 디자인 선택을 비평하고 토론하는 능력을 개발하면서 아이디어를 실습 프로젝트에 적용합니다.

GR 604 아이덴티티의 성질

이 과정의 목표는 다양한 기업과 그들의 조직 구조에 관련된 아이덴티티와 브랜딩을 시각적으로 또는 말로 이해하는 것입니다. 학생들은 브랜드와 아이덴티티 프로그램의 생성과 집행을 통하여 이들 기업의 개성, 아이덴티티와 실체를 규정하는 것을 조사합니다.

GR 605 디지털 디자인 스튜디오 1

그래픽 디자인은 항상 기술적 혁신과 밀접하게 협력하여 왔습니다. 이 디지털 혁명이 그 역동성을 촉진해 왔습니다. 오늘날의 디자이너들은 그들의 아이디어를 전달하기 위해 사용할 수 있는 모든 수단을 사용합니다. 이 과정은 웹, 태블릿, 모바일 디바이스 등 수 많은 사용자 경험의 제약과 가능성을 탐구합니다.

GR 606 MS: 디자인 - 출판 내러티브

이 과정은 2차원의 인쇄 매체의 맥락에서 비주얼 커뮤니케이터와 스토리텔러로서 디자이너의 역할을 탐구합니다. 비평은 그리드 시스템, 순화된 조판, 이미지 작업과 서체와 이미지의 통합과 같은 관련 주제에 대한 디자인 관련 기사로 나누어집니다.

GR 607 디지털 디자인 2

이 과정은 디자인 솔루션의 디지털 집행을 위하여 추가 조사, 탐구 및 자원을 제공합니다. 프로젝트들은 인쇄 매체, 형태와 환경, 온라인 및 인터랙티브 매체를 결합합니다.

GR 612 통합 커뮤니케이션 - 메시지 합성

디자이너의 일상 생활은 점점 더 학제간 도전에 의하여 규정됩니다. 이 고급 과정은 모든 매체로 완전히 통합된 메시지를 전달하기 위한 프로세스, 목적 및 필요성을 탐구합니다. 학생들은 복잡한 다면적인 포트폴리오 프로젝트를 확인, 관리 및 수행하기 위하여 자신들의 창의적 능력을 활용합니다.

GR 613 서체 실험

이 과정은 기존 현대의 조판 아이디어 및 기법을 탐구하고 학생들의 조판 범위를 확장하려 시도합니다. 학생들은 콘텐츠의 소통과 텍스트의 정서적 품질을 조사합니다.

GR 616아이디어의 시각화

이 과정은 학생들에게 디자인 직업의 개념적 요건을 소개합니다. 독특한 디자인 솔루션을 고안하기 위하여 필요한 사고의 기술을 개발하는 것에 유의합니다. 또한, 다양한 역사적, 사회적 및 문화적 맥락에서 비주얼 커뮤니케이션 작품을 탐구합니다.

GR 617 자형

이 과정은 타이포그래피를 개발, 순화 및 이해하는 맥락에서 타이포그래피의 역사와 이론을 소개합니다. 메시지로서의 말과 이를 비주얼 형태로 전환하는 것 사이의 관계를 탐구합니다.

GR 618 시각 해독력

이 과정은 학생들에게 시각 언어의 능숙한 사용을 가르칩니다. 개념적 능력은 보편적인 디자인 원리, 소통 이론과 비평적 기술의 통달로 확장됩니다. 이들 기술을 사용하여 학생들은 우리 주변의 복잡한 정보의 세계로부터 의미를 만들고 이해하는 방법을 가르칩니다.

GR 619 서체 구성

이 과정은 이전에 배운 원리를 기초로 확장하며 조직, 계층, 배열 및 그리드 시스템과 같은 고급 이슈들과 결합합니다. 학생들은 콘텐츠와 텍스트의 의미를 전달하는 방법의 조사를 시작합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

GR 620 시각적 사고

이 과정은 매력적이고 적절한 솔루션을 만들기 위하여 디자인 프로세스에서 특정 단계로 학생들을 인도합니다. 학생들은 주제를 제안하고 관련 청중과 이해관계자들을 확인한 후에 하나의 통일성 있는 시스템으로 함께 작동할 수 있는 다양한 매체로 매력적인 시각적 요소를 발견, 생성 및 실행합니다.

GR 650 디자인 세미나/포트폴리오

그래픽 디자인 MFA 학위 프로그램을 완성하는 이 과정에서 학생들은 포괄적인 브랜딩 시스템을 사용하여 일련의 인쇄 및 디지털 작품을 개발합니다. 이들 작품들은 해당 전문 분야에서 학생을 형태와 개념적으로 강조하고 차별화하는 학생들의 논문 개발 및 결과를 포함, 학문적 성과를 표현합니다.

GR 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

GR 700 MA 포트폴리오 세미나

이 최종적인 과정에서 MA 학생들은 그들의 디자인 기량을 가장 잘 표현할 종합적인 인쇄 및 디지털 비주얼 시스템을 개발합니다. 각 개인의 디자인 산업에 대한 강점을 효과적으로 홍보할 수 있는 견고한 소셜 미디어 상의 존재를 개발하는 것을 강조합니다. 모든 프로젝트 작업은 고용주에게 잠재력과 가치를 분명히 내보일 수 있는 통일성 있는 포트폴리오의 개발에 집중합니다.

GR 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

GR 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

GR 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인으로 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

GR 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

GR 810 논문 1 - 개념

‘개념’은 그래픽 디자인 논문 프로젝트를 실행할 틀을 제공하는 3개의 그룹 지도 학습 중 첫번째입니다. 학생들은 논문의 문제를 규정하고 원하는 최종 상태와 그것을 성취하는 방법을 구상하기 위하여 설문조사, 면접 및 관찰을 통하여 연구를 수행합니다.

GR 820 논문 세미나

논문 세미나는 디자인 및 연구를 위한 개별 목표와 중요 성과를 설정하는 논문 작업의 순서 안에서 진행하는 미리 규정된 과정입니다. 학생들은 각자의 논문 작업을 완료하기 위하여 강사와 소속 그룹과 집중적으로 작업합니다. 이것은 소그룹 수업이며 학과장의 승인이 필요합니다.

GR 830 논문 2 - 탐구

‘탐구’는 그래픽 디자인 논문 프로젝트를 집행할 틀을 제공하는 3개의 그룹 지도 학습 중 두번째입니다. 학생들은 디자인 솔루션을 탐구하고 프로토타입을 만들어 비주얼 시스템을 완성합니다. 학생들은 연구를 진행하고 지정된 논문의 반을 완성합니다.

GR 850 논문 3 - 순화

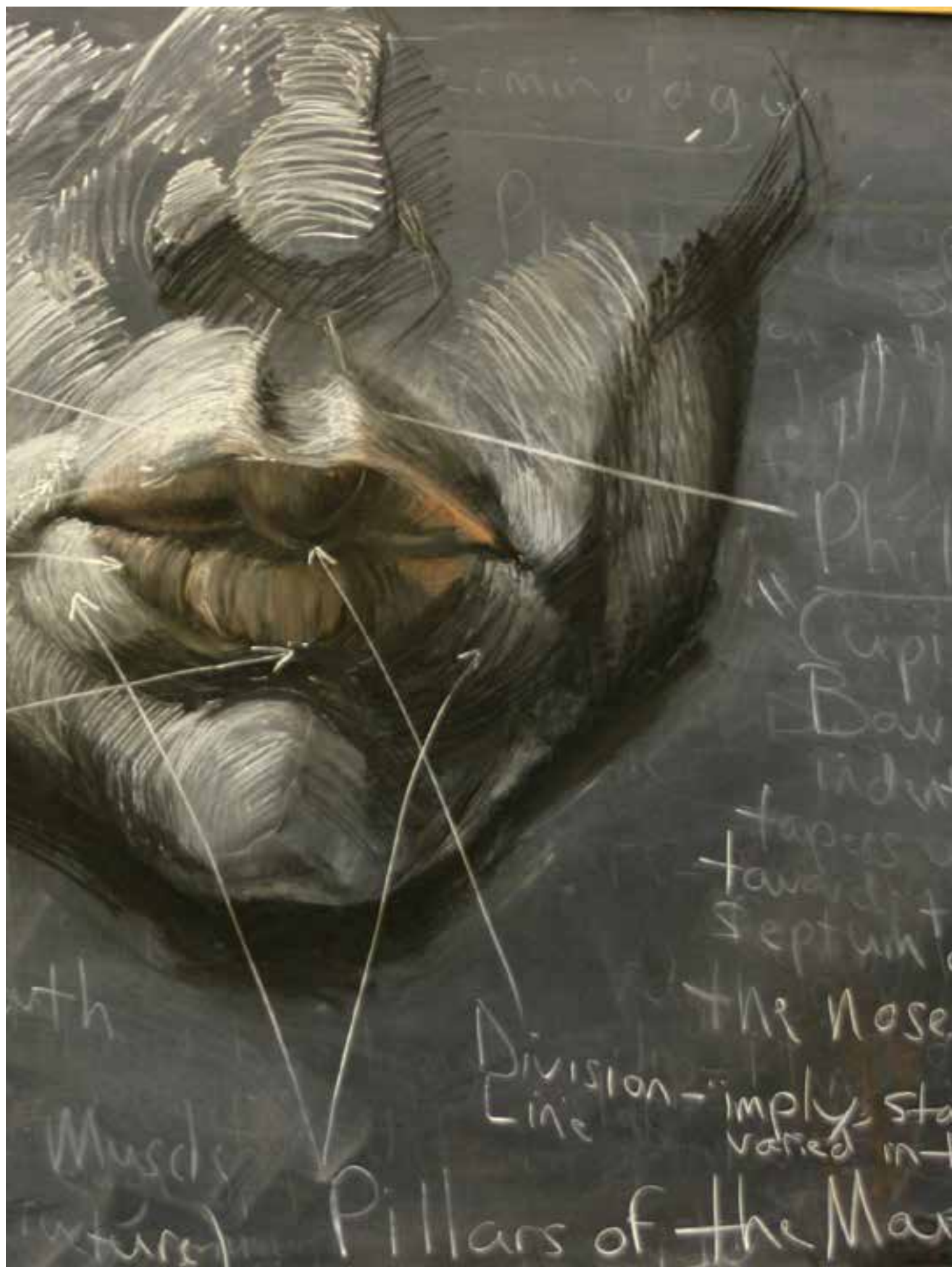
‘순화’는 그래픽 디자인 논문 프로젝트를 집행할 틀을 제공하는 3개의 그룹 지도 학습 중 세번째입니다. 학생들은 솔루션을 순화, 집중 및 검증하기 위하여 사용자 테스트를 실시한 후 논문의 나머지 부분을 작성하고 전개합니다. ‘최종 리뷰 프레젠테이션’을 준비하기 위한 정보와 지도를 제공합니다.

GR 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



일러스트레이션





제공 과정

업계 행사: 일러스트레이션 대학은 업계를 위하여 구성된 행사를 연간 계속 진행합니다. 이들 행사에는 다음 프로그램이 포함됩니다: 커리어의 밤, 네트웍의 밤 행사들, 24시간 만화, 의상 카니발 및 만화 정상 회의

업계 초청 연사: 매학기에

일러스트레이션 대학은 Brom, Iain McCaig, James Gurney, Frank Cho 및 그밖에 여러 전설적 아티스트들의 강연을 들었습니다.

실제 프로젝트: 일러스트레이션, 광고, 애니메이션 및 여타 학과와 매년 수많은 학과간 프로젝트를 진행합니다. 모든 협업 프로젝트는 현실 세계의 목표와 업계의 기대에 치중합니다.

전문 교수진: 일러스트레이션 대학은 수상 경력이 있는 에디토리얼 일러스트레이터 Roman Muradov, 수상 경력이 있는 만화가이자 작가인 Dan Cooney, 수상 경력이 있는 아동 도서 삽화가이자 작가인 Julie Downing, Pixar 사의 예술감독인 Tony Christov 및 그밖의 최고 일러스트레이터들을 포함하는 권위 있는 교수진을 자랑합니다.

첨단 시설 이 대학의 시설은 다른 어떤 일러스트레이션 학교보다 더 포괄적이며, Maclabs, Cintiq 랩, 드로잉과 디지털 아트에 필요한 모든 소프트웨어, 스튜디오 교실의 최신 조명, 완전한 의상 및 소품 컬렉션 등을 모두 갖추고 있습니다.



커리어 진로



일러스트레이션

프리랜스 일러스트레이터, 컨셉 아티스트/감독, 각종 도서, 그래픽
소설/만화 작가/일러스트레이터, 영화 및 게임을 위한 비주얼
디벨롭먼트/스토리 아티스트, 표면 디자인과 라이선스 아트

광고, 책표지,
아동 도서 및 로알티, 판타지, 에디토리얼 아트,
만화: 연필, 잉크 및 색채 담당

테크니컬 일러스트레이터 과학, 건축,
의학; 모션 북스 및 애니메이션 스틸

웹 디자인/아이콘 및 영화/뉴미디어,
디자인 일러스트레이션, 아바타 디자이너

스토리보드구성 아티스트, 아이콘 일러스트레이터,
웹 그래픽, 축하카드

학위 요건

일러스트레이션 준학사[AA]

AA 소요 단위

전공 과정

핵심 33 단위

전공 15 단위

+ 인문 18 단위

합계

66 단위

일러스트레이션 준학사 AA 필수 요건

• 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

• GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정 2학점

예술사 이해 과정 2학점

구직 커뮤니케이션과 실습 1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목의 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

일러스트레이션 MA 학위 핵심 코스

FA 110	정물화 1 또는
ILL 292	만화: 연필화 및 잉크화
FA 213	해부 입문
FA 222	표정이 풍부한 머리와 손
FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 112	인체 드로잉
FND 116	투시도
FND 125	색채와 디자인 또는
FND 122	색채 기초
ILL 120	의복 입은 인체 드로잉 1
ILL 133	디지털 매체 1 사진과 이미징
ILL 232	스튜디오 1
ILL 233	디지털 매체 2 일러스트레이티브 이미징

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107 다국어 예술 글쓰기

LA 108 예술 작문

하나만 선택:

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

LA 280 관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291 디자인

커리어: 예술사 이해

LA 120 15세기 이전 예술사

LA 121 19세기 이전 예술사

일러스트레이션 미술학사[BFA]

BFA 필수 단위

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

일러스트레이션 BFA 학위 필수 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 교양 과목 선택 수강

일러스트레이션 BFA 학위 핵심 코스

FA 110	정물화 1 또는
ILL 292	만화: 연필화 및 잉크화
FA 213	해부 입문
FA 222	표정이 풍부한 머리와 손
FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 112	인체 드로잉
FND 116	투시도
FND 125	색채와 디자인
또는 FND 122	색채 기초
ILL 120	의복 입은 인체 드로잉 1
ILL 133	디지털 매체 1 사진과 이미징
ILL 232	스튜디오 1
ILL 233	디지털 매체 2 일러스트레이티브 이미징
ILL 491	포트폴리오 준비와 자신 홍보

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	디자인 커리어:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간들
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이전 도시의 열린 공간들
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가

LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

수량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학

일러스트레이션 자격증

자격증 필수

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 단위
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위

합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

일러스트레이션 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

일러스트레이션 석사 MA 학위 필수 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

일러스트레이션 석사 MA 학위 필수 과정

FA 606	정물화
또는 FA 630	색채 이론
FA 626	명암법
ILL 610	의복 입은 인체 드로잉
ILL 615	일러스트레이터를 위한 머리 드로잉
ILL 620	그래픽 소설 1 또는
ILL 602	개념, 기법 및 일러스트레이션
ILL 625	일러스트레이터를 위한 관점
ILL 630	그래픽 소설 2 또는
ILL 635	아동 서적 일러스트레이션
ILL 632	잉크 작품 배열 세부 조정 또는
ILL 604	내러티브 일러스트레이션 또는
ILL 606	에디토리얼 일러스트레이션
ILL 645	아동 서적 캐릭터 디자인 또는
ILL 640	그래픽 소설 캐릭터 디자인 또는
ILL 612	지속적 조형의 개념
ILL 660	디지털 페인팅의 원리
ILL 665	인터랙티브 일러스트레이션

일러스트레이션 MA 대학원 인문 필수 과목

GLA 675	전문 비즈니스 실습

일러스트레이션 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

일러스트레이션 미술석사 MFA 학위 필수 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

일러스트레이션 미술석사 MFA 학위 전공 필수 과정

전통

FA 606	정물화
또는 FA 630	색채 이론
FA 626	명암법
ILL 602	개념, 기법 및 일러스트레이션
ILL 606	에디토리얼 일러스트레이션
ILL 635	아동 서적 일러스트레이션
ILL 610	의복 입은 인체 드로잉
ILL 612	지속적 조형의 개념 또는
ILL 645	아동 서적 캐릭터 디자인
ILL 615	일러스트레이터를 위한 머리 드로잉
ILL 625	일러스트레이터를 위한 관점
ILL 660	디지털 페인팅

만화

FA 606	정물화
또는 FA 630	색채 이론
FA 626	명암법
ILL 610	의복 입은 인체 드로잉
ILL 615	일러스트레이터를 위한 머리 드로잉
ILL 620	그래픽 소설 1
ILL 625	일러스트레이터를 위한 관점
ILL 630	그래픽 소설 2
ILL 640	그래픽 소설 캐릭터 디자인
ILL 660	디지털 페인팅

일러스트레이션 MFA 대학원 인문 필수 과목

예술사 이해 & 미학적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술 세계와 그 고전주의적 기원
GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 607	계몽주의 시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계의 전설
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 675	일러스트레이터의 전문적 관행

학부 과정

ILL 101 일러스트레이터를 위한 1학년 세미나

이 세미나는 학생들에게 일러스트레이터로서 자신의 아이덴티티를 탐구하도록 지도하여 이 대학과 샌프란시스코 지역사회와 관계를 맺고 이 세상에 대한 자신들의 잠재된 영향력을 고려하게 합니다. 상호 관련된 프로젝트, 단체여행, 토론 및 여타 활동을 통하여 학생들을 성공하도록 인도하는 기술을 공유, 개발 및 적용합니다.

ILL 120 의복 입은 인체 드로잉 1

학생들은 모든 액션과 자세로 옷 입은 인체를 그릴 수 있게 해 주는 기술과 도구를 배웁니다. 학습 주제에는 드로잉의 물리적 유연성, 신체의 필수적 관계, 3차원 형태, 비례, 축소 및 주름의 구축과 사용 등이 포함됩니다.

ILL 133 디지털 매체 1: 사진과 이미징

참조 대상과 영감을 기록하기 위한 카메라의 성공적 사용은 예술가들에게 필수 도구이며, 이미지를 조작하기 위한 Photoshop의 이해 역시 필수적이다. 이 과정은 이들 두 가지 기술을 재미 있고도 도전적인 환경에서 통합하여 아티스트들이 기술을 습득하고 각자 전공 분야에서 기술을 더욱 키울 수 있도록 내러티브 콘텐츠를 만듭니다. 디지털 카메라와 컴퓨터의 사용은 이 수업을 위하여 필수입니다.

ILL 177 문신과 스킨아트 드로잉

문신 아트는 인체의 장식으로서 현대적이며 무한한 수명을 자랑합니다. 이 과정에서 학생들은 문신 아트의 기본, 그 역사와 비즈니스 관행을 배웁니다. 문신 선과 색채 기법과 맞춤 작품 아이디어를 고객들에게 전달하기 등의 주제를 포함합니다.

ILL 192 만화: 연필화와 스토리

이 과정은 학생들에게 순차 이미지의 넓은 세계를 소개합니다. 학생들은 만화의 세계 안에서 여러 다른 중점 분야의 일련의 단편 과제물을 만듭니다. 이 과정에서 학생들은 캐릭터 개발, 스토리 아크, 연필화 및 잉크화에 노출됩니다.

ILL 195 만화의 역사: 미국 만화

만화는 자주 미국의 독특한 예술형식으로 묘사됩니다. 이 과정은 중요한 미국의 연재 만화, 만화 책 및 그래픽 소설 작품을 종합적으로 개관합니다. 학생들은 만화가, 일러스트레이터 및 작가의 스타일, 경향 및 소재를 분석하고 사회 조건과 스타일 간의 관계를 탐구합니다.

ILL 197 만화의 역사: 국제 및 대체 만화

슈퍼 히어로의 영역을 초월하여 세계 각국의 만화와 그래픽 소설을 탐구합니다. 이 과정은 만가, 만화 및 밴드 데시네 등 영국, 스페인, 프랑스, 러시아 및 여타 국가의 만화의 역사를 깊이 탐구합니다. 스타일과 콘텐츠를 위하여 언더그라운드 및 대체 만화도 분석합니다.

ILL 220 의복 입은 인체 드로잉 2

이 과정은 명암을 더욱 강조하는 옷 입은 인체 드로잉 학습의 계속입니다. 학생들은 패턴을 만들고 스테이징의 감각을 개발하기 위하여 그림자를 관찰하고 이를 명암에 사용하는 것을 배웁니다. 학생들은 또한 드레이퍼리와 빛이 형태의 표출에 미치는 방식을 집중적으로 공부합니다.

ILL 232 스튜디오 1

이 핵심 과정은 개념의 명확성과 전문적 절차를 강조하면서 일러스트레이션의 기본 원리를 탐구합니다. 흑백, 수채 및 혼합 매체의 컬러 등 현행 업계 기법을 실습합니다. 사용하는 매체와 도구의 조절을 강조합니다.

ILL 233 디지털 매체 2: 일러스트레이티브 이미징

이 과정은 주로 Adobe Photoshop 및 Corel Painter를 사용하여 학생들에게 전통적 일러스트레이션을 디지털 미디어에 적용하는 데 관한 지식과 경험을 제공합니다. 개념 개발과 개성 있는 스타일을 주로 강조합니다. 비평은 구도, 조명, 내용, 의미 및 기타 범주를 고려합니다.

ILL 238 판타스틱 인물의 드로잉

이 스튜디오 드로잉 과정은 아이코닉 영웅과 악당 캐릭터에 고전적 및 현대적 접근법에 의하여 지도하는 인체 드로잉의 고급 기법에 치중합니다. 해부, 파장, 인체 형태 디자인 및 캐릭터를 강조합니다. 학생들은 한 세트의 포트폴리오 품질의 작품을 만들기 위하여 라이브 모델과 사진 참조를 결합하여 사용합니다.

ILL 243 일러스트레이션, 영화 및 게임용 고급 퍼스펙티브

이 과정은 참조 대상 및 상상력으로 학생들의 설득력 있는 배경의 드로잉과 처리에 치중합니다. 학생들은 독특한 카메라 앵글로 실제, 환상 및 비상한 작품을 만듭니다. 학생들은 모든 시점에서 모든 매체로 믿을 수 있는 퍼스펙티브 관계를 그리는 것을 배웁니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ILL 253 과학의 시각화

과학적 시각화는 과학적 아이디어를 시각적으로 전달하는 예술입니다. 이 과정에서 학생들은 연구를 기초로 상상 속의 일러스트레이션을 통하여 과학적 개념을 구현하는 방법을 배웁니다. 학생들은 수많은 분야의 과학적 아트의 실례를 학습하고 디지털 및 전통적 매체를 사용하여 일러스트레이션을 그립니다.

ILL 267 동물 해부 1: 동물 드로잉과 해부 입문

이 입문 과정은 동물의 해골, 근육 및 기본적 구조 등 동물 해부에 대하여 깊이 공부합니다. 동물의 움직임과 리듬, 숨털과 피부 텍스처 및 인간과 동물 형태의 비교 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 디지털 미디어와 전통적 드로잉 기법 양쪽 모두를 사용합니다. 참고: 숙제를 완료하려면 디지털 기술이 필요함.

ILL 270 디지털 옷 입은 인체

이 과정은 학생들에게 Cintiq 플랫폼과 Adobe Photoshop을 드로잉 도구로 사용하여 옷 입은 인체 드로잉을 소개합니다. 학생들은 명암과 형태의 디자인을 더욱 강조하면서 옷 입은 인체 드로잉의 원리를 계속 배웁니다. 간단한 드레이퍼리와 편집도 다룹니다.

ILL 277 문신 디자인과 스킨아트

이 과정은 학생들에게 전세계의 바디 아트의 역사와 다양한 스타일의 문신과 바디 아트의 스타일로 작업하는 기법을 소개합니다. 기술, 도구, 규제, 비즈니스 관행 및 플래시 포트폴리오를 만들기 위하여 필요한 기법 등의 주제를 포함합니다.

ILL 292 만화: 연필화 및 잉크화

이 과정은 학생들이 만화책 아티스트로서 스토리텔링의 기술을 향상하도록 도와서 주요 및 독립 출판사와 같이 일하거나 자가 출판을 할 수 있도록 합니다. 스토리 아크, 페이지 배열, 카메라 감각과 분위기와 시간을 표현하기 위한 여러 기법을 강조합니다.

ILL 310 미국 일러스트레이션의 역사 (20세기)

이 과정은 중요한 20세기 미국의 일러스트레이터들의 작품을 종합적으로 개관합니다. 그들의 스타일, 경향 및 주제에 관하여 구도를 분석합니다. 사회적 조건과 스타일 간의 관계를 탐구합니다. 역사의 이해와 관련하여 현대의 일러스트레이션을 토론합니다.

ILL 315 현장 드로잉과 페인팅

이 과정은 여러 위치에서 재미 있는 현장의 일러스트레이티브 드로잉과 페인팅의 제작에 치중합니다. 극적으로 구성된 구도와 매체의 효과적인 결합을 탐구합니다. 이 과정은 배경과 배열에 관심이 있는 애니메이션 전공 학생들에게 추천합니다.

ILL 318 그림책 글쓰기

이 과정에서 학생들은 어린이의 삶에서 중요한 순간을 전달 및 검증하는 뛰어난 그림책을 분석합니다. 가족, 우정, 형제들 간의 라이벌, 문제 해결 및 독립 등 어린 시절의 보편적 주제를 탐구합니다. 수업 시간의 글쓰기 연습을 통하여 학생들은 어린이들이 공감할 수 있는 그림책 텍스트와 캐릭터를 개발합니다.

ILL 320 의복 입은 인체 드로잉 3

이것은 캐릭터, 태도, 행동, 기분 및 정신을 전달하기 위한 드로잉의 제어에 치중합니다. 디자인의 이해, 강조의 선택, 스테이징, 테두리 자르기, 패턴 적용 및 드로잉 도구의 개선 등의 주제도 강조합니다.

ILL 332 인터랙티브와 벡터 아트

애니메이션과 상호 작용은 일러스트레이션의 경계를 허물고 있습니다. 이 과정은 학생들에게 벡터 기반의 도구를 사용하여 빠르게 성장하고 있는 웹 상의 일러스트레이션 분야에서 경쟁할 수 있도록 준비해 줍니다. 학생들은 최신 디지털 도구를 활용하여 인쇄 및 웹 매체 모두의 일러스트레이션 작품을 만들고 그 이미지를 상호 대화하는 환경으로 통합합니다.

ILL 333 디지털 매체 3: 디지털 페인팅

디지털 페인팅 기술은 프리프러덕션 아트, 프린트 일러스트레이션 및 웹 이미지의 국제적 표준이 되었습니다. 이 과정에서 학생들은 디지털 환경에서 3차원 형태와 깊이의 환상을 그리는 방법을 배웁니다. 학생들은 업계 표준 비트맵/래스터 페인팅 소프트웨어를 사용하여 완성된 구상, 정물 및 디지털 풍경 페인팅을 그립니다.

ILL 338 스튜디오 2

이 과정은 ILL 232 과정에서 배운 기술을 기초로 독특한 작품집을 제작하기 위하여 개념 및 구도 문제의 해결과 실험을 탐구합니다. 일러스트레이션 시장을 위한 전문적 습관과 개성 있는 스타일을 개발하기 위한 혼합 매체, 연구 및 프로세스를 탐구합니다.

ILL 341 상황 드로잉과 페인팅

이 과정에서 학생들은 기본과 분위기를 살린 설득력 있는 일러스트레이션을 그리기 위하여 모형, 세트 및 연구를 통하여 페인팅 합니다. 색채, 명암, 디자인, 스토리, 관점, 깊이, 공간 환상 및 연구의 통합을 효과적으로 사용하는 것을 강조합니다. 학생들은 스튜디오와 현장에서 드로잉 및 페인팅 할 때 아주 다양한 매체를 사용합니다.

ILL 345 일러스트레이터를 위한 로고, 폰트 및 조판

학생들은 스토리와 제품을 팔기 위하여 독특한 서체가 필요한 일러스트레이티드 로고, 일러스트레이션 및 아트의 제작 과정에서 서체와 타이프를 사용, 디자인 및 통합합니다. 학생들은 손과 디지털 기술 및 타이프와 레터링의 역사와 쓰임새를 이해하게 됩니다.

ILL 367 동물 해부 2: 야생 동물의 일러스트레이션

이 과정은 동물 해부, 행태 및 운동에 대한 학습을 계속합니다. 학생들은 그럴듯하게 보이는 동물을 그리고 구성하는 체계적인 방법을 배웁니다.

ILL 379 색다른 일러스트레이션

이 과정은 개성 있는 스타일, 내러티브 및 개념의 개발을 강조합니다. 학생들은 해당 예술과 관련된 역사, 심리 인지 및 선전을 공부하고 이 정보를 자신들의 개념과 표현 기술을 증대하기 위하여 사용합니다. 학생들은 자신이 선택한 매체로 독특한 작품집을 제작합니다.

ILL 380F 판타지 일러스트레이션

이 과정은 판타지 일러스트레이션 장르를 위하여 상상력을 효과적으로 사용하는 데 치중합니다. 상상에 의한 믿음직한 캐릭터, 동물, 환경 및 장치의 디자인과 표현을 강조합니다. 학생들은 포트폴리오 품질의 이미지를 만들면서 참조 대상과 만들어낸 요소를 결합합니다. 창의성과 개인별 스타일을 강력히 강조합니다.

ILL 380X 일러스트레이션: 개념과 내러티브

이 과정에서는 구도, 디자인 및 관점에 대한 강한 이해와 학생들에게 자신들이 만든 이미지에서 가장 효과적인 서술적 영향을 확보할 수 있도록 하는 탄탄한 드로잉과 페인팅 기술을 결합합니다. 이 단계별 프로세스에는 연구, 사진, 스케치 및 구성요소의 사용이 포함됩니다.

ILL 385 아동 서적 일러스트레이션 1

이 과정은 아동 서적 일러스트레이터로서 포트폴리오를 개발하고 일러스트레이션 기술을 향상하기 위하여 고안되었습니다. 학생들은 아동서적 일러스트레이션을 배우고 개성 있는 스타일을 개발합니다. 학생들은 해당 서적의 틀 안에서 창의적으로 작업하는 것을 배우면서 자신의 그림 실력을 향상합니다.

ILL 388 소비자 상품 일러스트레이션과 라이선싱

이 과정은 인사장(문안카드), 종이 제품, 집안 장식, 벽 장식, 사은품 및 여타 라이프스타일 제품을 포함, 현대의 일러스트레이션과 이것을 소비자 상품에 적용하는 것에 치중합니다. 아트 라이선싱 산업을 깊이 다룹니다. 학생들은 자신들의 작품집을 위하여 작품을 만들고 비즈니스 및 마케팅 계획을 개발합니다.

ILL 391 만화: 채색과 레터링

이 과정은 액션에 효과적인 충격을 주는 채색 효과에서 디지털 및 전통적 도구에 이르는 전체 채색과 레터링 프로세스를 다룹니다. 스토리텔링, 초점, 무드, 렌더링 스타일, 색채 팔레트 및 레터링을 강조합니다. 학생들은 또한 채색의 풍부한 역사, 웹 트렌드 및 자신의 작품에 대한 마케팅도 배웁니다.

ILL 392 만화책 잉크화

이 과정은 연필로 그린 순차 이미지에 깊이, 기분 및 선명도를 부여하는 데 필요한 잉크화 기술의 개발에 집중합니다. 학생들은 흑백으로 작업하면서 머리 카락, 의복, 배경 및 극적 조명을 표현하기 위하여 선의 굵기, 무게와 텍스처를 사용합니다.

ILL 417 만화를 위한 고급 글쓰기A

이 과정은 만화책 대본을 작성하는 고급 기법을 가르칩니다. 학생들은 그래픽 소설을 읽고, 여러 부수의 독창적인 스토리 아크를 아웃라인하고 완성된 단행본 만화책 대본을 만듭니다.

ILL 420 의복 입은 인체 드로잉 4 색채와 명암

이것은 옷 입은 인체에 의견, 스테이징, 드라마, 기분 및 스토리텔링을 추가하기 위하여 색채 드로잉과 명암의 사용을 강조하는 고급 드로잉 과정입니다. 학생들은 비록 일부 혼합된 매체를 소개하지만 주로 파스텔로 작업합니다. 개성 있는 스타일과 비-전통적 드로잉 방법의 통합을 탐구합니다.

ILL 445 인터랙티브 일러스트레이션

이 고급 과정은 포트폴리오 품질의 인터랙티브 스토리북, 만화책, 스토리보드 및 일련의 에디토리얼 일러스트레이션 작성에 치중합니다. 프로젝트는 애니메이션, 상호 작용, 음향 및 효과적 타이밍을 결합합니다.

ILL 446 태블릿 출판: 모션 만화와 전자책

이 과정에서 학생들은 모션 만화와 어린이 책을 만드는 방법을 배웁니다. 학생들은 순차적 스토리텔링 일러스트레이션을 그리고 2차원 모션 및 인터랙티브 기능을 갖는 디지털 출판물을 제작합니다. 이 과정에서 습득한 기술로 학생들은 독자적으로 디지털 출판을 하고 다른 창작자들과 협업합니다.

ILL 455 애플리케이션과 출판을 위한 에디토리얼 일러스트레이션

특히 태블릿 및 휴대형 장치를 위한 디지털 출판을 위한 일러스트레이션과 사진을 제작합니다. 학생들은 특히 휴대형 장치를 위한 애니메이션, 강화된 인터랙티브 작품집을 만들고 이 과정을 수료합니다. 디지털 출판 소프트웨어와 형식도 다룹니다.

ILL 460 디지털 페인팅과 포트폴리오 개발

이 과정은 학생들의 디지털 페인팅을 사용하여 포트폴리오 작품 제작을 돕기 위하여 고안되었습니다. 학생들은 각자의 포트폴리오를 위한 전문가 수준의 고급 일러스트레이티브 이미지를 그립니다.

ILL 475A 만화: 상급반 프로젝트 A: 세계의 구축

학생들은 최대의 효과를 위하여 캐릭터와 배경이 서로 보완되는 통일된 만화의 세계를 만들어서 순차 아트의 이해도를 높이고 내보이게 됩니다. 이 과정은 만화 일러스트레이션과 채색 기술을 구축하여 포트폴리오에 넣을 수 있는 오리지널 소재를 만들기 위한 자리를 제공합니다.

ILL 475B 만화: 상급반 프로젝트 B: 만화책 제안서

이 고급 과정은 학생들에게 대부분의 만화 출판인을 위한 필수적 도구인 자신들의 오리지널 만화책 제안서 작성 프로세스를 소개합니다. 학생들은 완성된 오리지널 만화 스크립트와 자신들이 출판사에 설득하기를 원하는 만화 미니시리즈를 위한 아이디어를 수업에 가져와야 합니다.

ILL 485 아동 서적 일러스트레이션 2

이 과정은 책의 배열, 캐릭터 스케치와 최종 아트 등 그림 책 제출 패키지 프로세스를 다룹니다. 학생들은 극적인 캐릭터와 환경 연필화 습작이 뒤따르는 자신들의 책의 자세한 미리보기를 만듭니다. 최종 아트에는 일련의 천연색 일러스트레이션이 포함됩니다.

ILL 488 스튜디오 3

학생들은 교수와 업계의 전문가의 지도 아래 학부 논문 프로젝트를 진행합니다. 포트폴리오 구축을 위하여 외부의 심사위원들을 초빙할 수 있습니다. 아트 디렉터, 일러스트레이터 및 최근 졸업생들이 전문 지식을 공유하며 학생들은 왜 일러스트레이터가 되려고 하는지 그리고 그것이 무엇을 의미하는지를 깊이 탐구합니다.

ILL 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

ILL 491 포트폴리오 준비와 자기 홍보

이것은 일러스트레이션의 비즈니스 측면에 대한 상급반 학습입니다. 아트 작품의 판매, 성공적 재현을 위한 아트 작품의 준비, 인터뷰 기법에 대한 아이디어의 검토, 자기 마케팅 기술과 포트폴리오 프레젠테이션 등의 주제를 다룹니다. 해당 일러스트레이터에 관련된 비즈니스 문제의 토론은 회계, 세금, 법적 문제, 아티스트 대리인과 자기 홍보를 강조합니다.

ILL 493 해외 유학 학기: 비주얼 리포터로서의 아티스트

이 과정에서 학생들은 장소, 사람들, 사물 및 사건들을 하나의 내러티브 패키지 안에 통합하는 비주얼 리포터로서 세상을 기록합니다. 스케치북 기반의 드로잉을 통하여 학생들은 스토리를 강조하고 보고서 기반의 내용을 활용하는 기초로 관점, 색채, 매체 및 텍스트를 탐구합니다. 개성 있는 표현을 권장합니다.

ILL 493A 해외 유학 학기: 비주얼 저널리스트로서의 아티스트

학생들은 장소, 사람들, 사물 및 사건들을 하나의 내러티브 패키지 안에 통합하는 비주얼 리포터로서 세상을 기록합니다. 스케치북 기반의 드로잉을 통하여 학생들은 스토리를 강조하고 보고서 기반의 내용을 활용하는 기초로 관점, 색채, 매체 및 텍스트를 탐구합니다. 개성 있는 표현을 권장합니다.

ILL 493B 해외 유학 학기: 비주얼 저널리스트로서의 아티스트

학생들은 장소, 사람들, 사물 및 사건들을 하나의 내러티브 패키지 안에 통합하는 비주얼 리포터로서 세상을 기록합니다. 스케치북 기반의 드로잉을 통하여 학생들은 스토리를 강조하고 보고서 기반의 내용을 활용하는 기초로 관점, 색채, 매체 및 텍스트를 탐구합니다. 개성 있는 표현을 권장합니다.

ILL 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ILL 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제 별로 다릅니다.

ILL 500 일러스트레이션 인턴십

일러스트레이션 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

ILL 602 개념, 기법 및 일러스트레이션

학생들은 개성 있는 스타일의 개발을 촉진하기 위하여 여러 다른 매체를 탐구, 관찰 및 실험합니다. 이 과정은 개념 스케치에서 완성된 작품에 이르는 일러스트레이션 프로세스를 개관합니다.

ILL 604 내러티브 일러스트레이션

이 과정은 아트 분야의 내러티브 전통과 효과적이고 자극이 되는 스토리텔링의 방법을 다룹니다. 학생들은 사진 자료, 요소 및 완성 작품의 제작 등을 사용하여 컨셉, 비주얼 연구, 습작 및 스케치 기술을 연마합니다.

ILL 606 에디토리얼 일러스트레이션

잡지 시장을 위한 포트폴리오 작품의 제작은 물론 말을 그림으로 표현하기 위하여 사용하는 비주얼 디자인의 탐구를 포함하는 이 과정에서 학생들은 특정 주제와 상황에 대한 관점에 대한 개인별 커뮤니케이션 방법을 개발합니다.

ILL 607 상황과 환경

학생들은 여러 다른 환경과 관련된 정서적으로 옷 입은 사람을 그리고 페인팅합니다. 상황의 구성에 미치는 빛, 색채, 디자인 및 환경의 효과를 탐구합니다. 작품의 정서적 내용을 강조합니다.

ILL 609 수채 일러스트레이션

이 과정은 고전적 수채 일러스트레이션에 적용하는 수채화의 고급 기법을 다룹니다. 수채와 상업 애플리케이션으로 페인팅하는 것을 배울 수 있는 다양한 기회를 다룹니다. 학생들은 자신들의 개성 있는 스타일을 개발하기를 권장합니다.

ILL 610 의복 입은 인체 드로잉

학생들은 종이 평면 위에 3차원 환상을 만들 수 있도록 다양한 드로잉 도구를 연습하고 배웁니다. 학습 주제에는 물리적 유연성의 개발, 사람의 움직임의 이해, 여러 종류의 폴드와 그 구축 등이 포함됩니다.

ILL 612 지속적 조형의 개념

학생들은 누드와 옷 입은 인체의 드로잉을 3시간 안에 완성하는 기술을 개발합니다. 근육격 구조, 비례, 리듬, 스케치와 압축, 축소 및 분위기를 강조합니다. 명암의 원리를 사용하여 3차원으로 표현된 얼굴의 유사성, 손, 다리 및 폴드에 주의합니다.

ILL 615 일러스트레이터를 위한 머리 드로잉

이 과정은 표현 또는 태도가 일반적으로 필요한 일러스트레이션 분야에서 사용되는 점을 강조하면서 사람의 머리 부분의 비례와 구조를 학생들에게 지도하기 위한 것입니다. 머리와 더불어 학생들은 손의 표현 행태도 관찰합니다.

ILL 620 그래픽 소설 1

이 과정은 학생들에게 비주얼 내러티브의 역학, 구조와 가능성을 탐사하도록 합니다. 학생들은 자신들의 형태 언어를 위한 만화, 스토리보드, 일러스트레이티드 책 및 영화를 검토하고 자신들의 그래픽 단편 스토리를 제작합니다.

ILL 625 일러스트레이터를 위한 관점

이 과정은 졸업 후 추천 없이 일하려는 학생들을 위하여 고안되었습니다. 3차원 사고, 상상의 조명, 그럴듯하고 매력적이며 현실적 캐릭터를 디자인하기, 캐릭터에 생명, 동기 및 개성의 부여 및 자연스러운 환경에 캐릭터의 배치 등의 주제를 포함합니다.

ILL 630 그래픽 소설 2

이 과정은 학생들에게 비주얼 내러티브의 역학, 구조와 가능성에 관련된 고급 이슈를 탐사합니다. 이 학과는 형태 언어를 위하여 만화, 스토리보드, 일러스트레이티드 책 및 영화를 검토합니다. 학생들은 자신들의 그래픽 단편 스토리와 다른 종류의 순차 내러티브를 만듭니다.

ILL 632 잉크 작품 배열 세부 조정

이 과정은 연필로 그린 순차 이미지의 완성도를 향상하기 위하여 필요한 잉크화 기술을 개발하는 데 집중합니다. 규모에 대한 감각을 확립하도록 도우면서 학생들은 주로 흑백으로 작업하면서 분위기와 선명도를 표현하기 위하여 선의 굵기를 조절합니다.

ILL 635 아동 서적 일러스트레이션

학생들은 아동 서적의 일러스트레이션에 개별 스타일을 개발합니다. 펜, 잉크, 수채 및 아크릴 페인트의 매체의 기법을 토론합니다. 학생들은 여러 다른 아동 책과 스토리 및 아동 일러스트레이션의 여러 다른 연령 그룹을 살펴봅니다.

ILL 639 동물 디자인

이 과정은 3 내지 5가지 포트폴리오 품질의 동물의 개발을 중심으로 구성되어 있습니다. 상상의 동물을 개발하기 위한 기초로 살아있는 실제 동물의 골격, 근육계 및 표면 해부를 요구하고 강조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ILL 640 그래픽 소설 캐릭터 디자인

이 캐릭터 드로잉 수업에서 학생들은 만화책과 그래픽 소설의 아트 형식의 요구에 적합한 역동적 드로잉과 스토리텔링 스타일을 개발하는 데 치중합니다. 학생들은 페이지 디자인, 캐릭터 디자인을 탐구하고 각종 스타일, 잉크화 방법 및 채색 기법으로 충격을 줍니다. 캐릭터 개발 스케치북을 유지합니다.

ILL 645 아동 서적 캐릭터 디자인

이것은 아동 서적 시장에 적합한 역동적이고 기억에 남는 캐릭터를 강조하는 캐릭터 드로잉 수업입니다. 학생들은 숙제를 완료하고 견본 원고에서 각자의 포트폴리오를 위한 캐릭터를 개발하기 위하여 작업합니다.

ILL 660 디지털 페인팅

이 과정은 디지털 페인팅을 사용하여 고급 전문가 수준의 일러스트레이션을 제작하기 위한 도구로서 컴퓨터에 대한 대학원 학생의 실용적 지식을 개발하도록 고안되었습니다.

ILL 663 디지털 페인팅

이 과정의 학생들은 디지털 일러스트레이션을 만들고 비트맵 소프트웨어를 사용하여 어휘를 개발합니다. 학생들은 ILL 660 과정에서 배운 기술을 계속 활용하며, 사진 합성, 조작, 특수 효과 및 디지털 붓 등의 스킬 세트에 추가합니다. Adobe Photoshop 및 Corel Painter로 포트폴리오 품질의 이미지를 만들기 위한 구성과 조명을 강조합니다.

ILL 665 인터랙티브 일러스트레이션

오늘날의 일러스트레이터를 위한 새로운 시장이 기술에 의하여 열리고 있습니다. 이 과정에서 학생들은 웹에서 사용할 작품을 만들기 위하여 벡터 기반의 도구를 사용합니다. 학생들은 디지털 이미지를 인터랙티브 실습에 통합하는 일러스트레이션을 만듭니다.

ILL 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수인 일부로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학파의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

ILL 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

ILL 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완수하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ILL 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

ILL 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 주별 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

ILL 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

ILL 810 논문 절차

이 과정은 학기 중 리뷰에 위원회의 코멘트를 이해하는 것을 돕기 위한 것입니다. 모든 학생은 각자의 기술 문제를 다루기 위하여 개인별 방향을 지정 받고 해당 프로젝트를 성공적으로 완료하는 데 필요한 절차를 설정합니다.

ILL 820 광고와 에디토리얼 일러스트레이션

이 과정에서 학생들은 자신들 논문의 컨셉을 보완/수정합니다. 프로젝트의 깊이를 구축하고 목표를 설정하고 제작 사이클을 지키는 것을 강조합니다.

ILL 821 아동 서적 일러스트레이션

이 과정에서 학생들은 신나는 기존 아동 시장에서 성공하기 위하여 필요한 전문 기술을 연마합니다. 학생들은 조사, 스케치 및 판형 견본을 통하여 32쪽의 그림 책을 개발합니다. 아동 문학의 역사, 자기 홍보 및 마케팅을 강조합니다.

ILL 822 그래픽 소설/만화책 일러스트레이션

이 과정에서 학생들은 만화(그래픽 소설)에 대한 자신들 논문의 컨셉을 순화합니다. 프로젝트의 깊이를 구축하고 목표를 설정하고 제작 사이클을 지키는 것을 강조합니다.

ILL 823 컨셉 아트 일러스트레이션

이 과정에서 학생들은 프리프로덕션 아트(컨셉 아트)에 대한 자신들 논문의 컨셉을 순화합니다. 프로젝트의 깊이를 구축하고 목표를 설정하고 제작 사이클을 지키는 것을 강조합니다.

ILL 824 소비자 상품과 라이선싱

이 과정은 실내 장식, 사은품 및 인사장 산업에서 사용되는 소비자 상품 및 여타 라이프스타일 상품을 위한 일러스트레이션의 적용에 치중합니다. Adobe Illustrator를 설명하고 전통적 아트 매체와 함께 아트 작품을 만들기 위하여 사용합니다. 아트 라이선싱 산업을 깊이 다룹니다.

ILL 830 디지털 페인팅

이 과정에서 학생들은 디지털 페인팅에 대한 자신들 논문의 컨셉을 순화합니다. 프로젝트의 깊이를 구축하고 목표를 설정하고 제작 사이클을 지키는 것을 강조합니다.

ILL 831 수채화

이 과정에서 학생들은 수채화 페인팅에 대한 자신들 논문의 컨셉을 순화합니다. 프로젝트의 깊이를 구축하고 목표를 설정하고 제작 사이클을 지키는 것을 강조합니다.

ILL 850 최종 리뷰 준비

이 과정은 학생들에게 심사 전에 자신들의 최종 논문 프로젝트에 대한 종합적 비평을 제공합니다. 각 학생의 전체 프레젠테이션의 수준을 높이기 위하여 자신이 다루기를 원하는 특정 분야에 치중하여 개별적으로 평가됩니다.

ILL 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

ILL 903 해외 학습

이 대학원 과정에서 학생들은 현지에서 실습하기 위하여 영감을 주는 목적지로 여행합니다. 현장의 표현과 반응을 강조합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

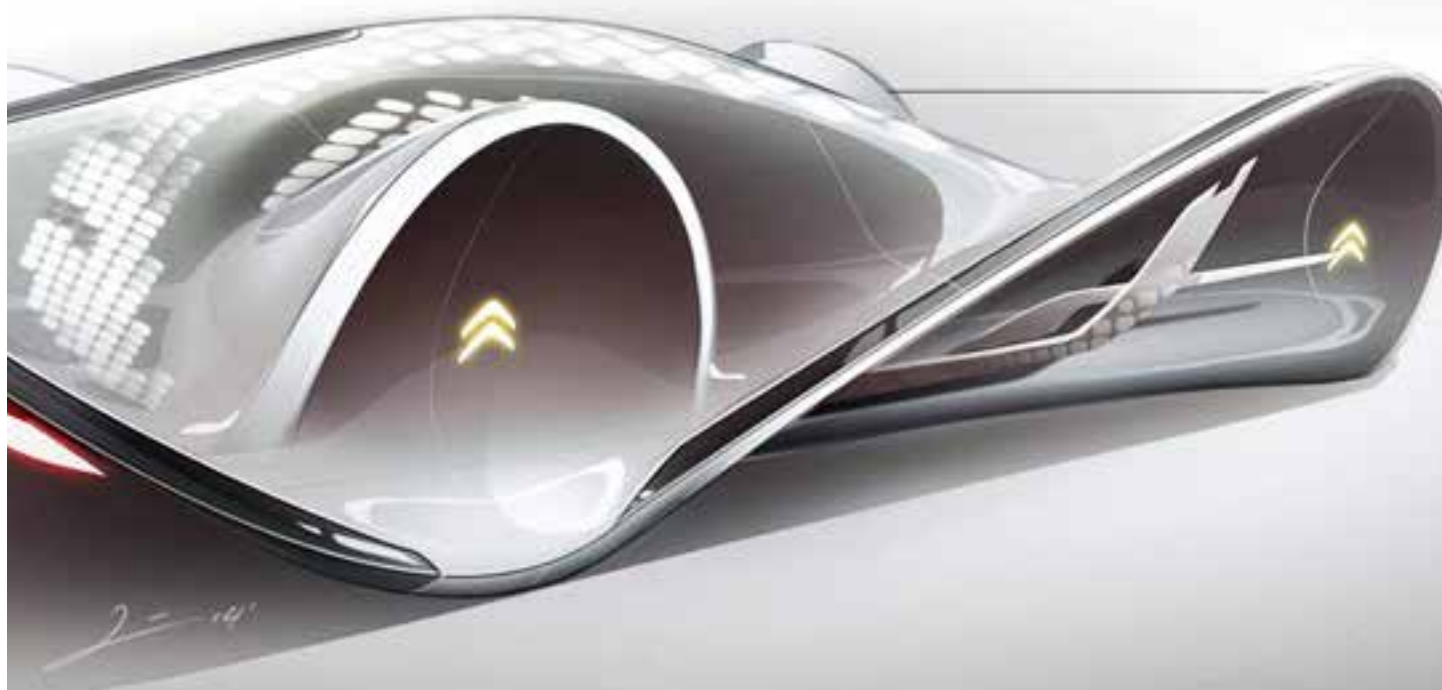
ILL 903A 해외 학습

이 대학원 과정에서 학생들은 현지에서 예술을 실습하기 위하여 영감을 주는 목적지로 여행합니다. 현장의 표현과 반응을 강조합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

ILL 903B 해외 학습

이 대학원 과정에서 학생들은 현지에서 예술을 실습하기 위하여 영감을 주는 목적지로 여행합니다. 현장의 표현과 반응을 강조합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.





산업 디자인





제공 과정



완전한 교과과정: 산업 디자인 전공 학생들은 자신들이 디자인하는 것들을 만드는 방법을 배우며, 이것은 대량 생산 제품의 모양을 결정하는 프로세스를 더 잘 이해하도록 도와줍니다. 이는 또한 학생들의 기술을 개발할 기회를 주며 그드리 디자인 능력이 뿌리를 내릴 수 있도록 확신을 줍니다.

기술 훈련: 스튜디오 드로잉, 시점 및 컴퓨터 드로잉 및 렌더링 수업 이외에 학생들은 4차례의 3차원 (모형 제작) 스튜디오 수업을 듣는데 여기에서 그들은 최초로 모형 제작 기술을 배우고 나중에 이를 더 개발합니다.

첨단 시설: 이 대학교의 첨단 '산업 디자인' 공방에서 이들 기술을 가르치며 '제품', '운송수단' 및 '완구와 가구 디자인' 수업에 참가하는 학생들이 디자인하는 제품의 견본과 프로토타입을 제작합니다.

실제 프로젝트: 산업 디자인 대학은 학생들에게 Nike와 Nissan 같은 고객을 위한 실제 프로젝트에 참가할 기회를 제공합니다.

전문 교수진: 산업 디자인 대학은 업계 거장들과 현역 전문가들로 구성된 인상적인 교수진을 갖추고 있습니다. Ray Ng(기아자동차 디자이너), Elliott Schneider(Black and Decker 선임 디자이너), John Mun(Speedo 디자인 책임자) 및 Jim Shook(Shook Designs 사장) 등의 멘토로부터 배우십시오.

산업 디자인 스튜디오 워크샵: 산업 디자인 대학(IND)의 3차원 워크샵은 5가지 물리적으로 분리된 다른 분야로 나뉘어 있습니다: 목공, 플라스틱, 금속, 페인팅 공방과 3차원 컴퓨터 랩.



목공소

IND 목공소는 4개의 공방 중에서 가장 크고 가장 자주 사용하는 공방입니다. 이 공방은 천연 및 인공 목재 제품을 조립하고 관련 치구를 만듭니다. 이 공방에는 5대의 밴드톱, 4대의 드릴 프레스, 긴 대패, 대패, 2대의 연귀톱, 패널톱 및 4대의 목재성형기와 탁상 라우터를 갖추고 있습니다. 2대의 나무 가공 선반과 스피들 및 디스크 샌더를 갖추고 있는 2개의 분리된 샌딩 방과 스티로폴 가공용 선반이 있습니다. 이 목공소에는 4대의 첨단 SawStop 탁상 톱들이 있습니다. 이들 톱들은 이 목공소의 안전을 위한 첨단 장비로 이 대학교가 최근에 구입하였습니다.

페인트 공방

이 대학교의 IND 페인트 공방은 이 나라 최고의 디자인 대학 페인팅 시설로 가장 좋은 장비를 최고의 상태로 관리하고 있으며, 대형 자동차를 넣을 수 있을 정도로 충분히 큰 규모의 맞춤 음압 스프레이 부스를 자랑합니다. 이 학과는 최근에 18명의 학생을 위한 작업장으로 구성된 2개에 페인팅 부스로 확장했습니다. 이들 페인팅 부스와 다른 공방의 압축공기를 공급하기 위하여 2대의 고효율 공기압축기가 있고 2대의 첨단 분무기 세척장이 최근에 추가되었습니다. 이 페인트 공방은 컴퓨터 데이터베이스에 저장된 150,000가지 색상과 이들 색상을 "필요에 따라" 혼합할 수 있는 컬러 뱅크를 갖추고 최고 품질의 자동차 페인트를 사용합니다. 학생들은 색상표를 참고하며, 주문서를 작성하고 각자의 프로젝트를 위하여 색을 혼합합니다. 이 대학교 산업 디자인 프로그램의 모든 학생들은 첫 학기에 페인트를 칠하기 위하여 분무 건 사용을 배우며 이 기술은 이 대학교 재학 중 내내 계속 사용하며 향상됩니다.



금속 공방

이 IND 금속 공방은 학생의 모형 프로젝트를 위한 정밀 금속 부품을 만드는데 필요한 모든 도구를 갖추고 있습니다. 대부분의 작업은 알루미늄으로 하며 이들 도구는 플라스틱으로 물건을 만들기 위하여 사용됩니다. 이곳에는 4대의 정밀 선반(3대는 디지털 판독기를 갖춘), 4대의 수직 밀링기(2대는 디지털 판독기 갖춘), 한 대의 비드 블라스팅 캐비닛, 2대의 그라인더, 대형 금속 절단기 및 절곡기가 있습니다.

플라스틱 공방

이 대학교의 플라스틱 공방은 학생들이 플라스틱 시트 조작(절단, 폴로 붙이기 및 열 성형)의 기초를 배우고, 모형을 만들고, 아울러 다양한 플라스틱 소재로 자신들의 부품을 성형할 수 있는 환경을 제공합니다. 이 학과는 화합물 성형, 스티로폴 및 찰흙 조형 및 학과에 있는 맞춤 진공성형기를 사용하여 진공성형을 가르칩니다.



3차원 컴퓨터 랩

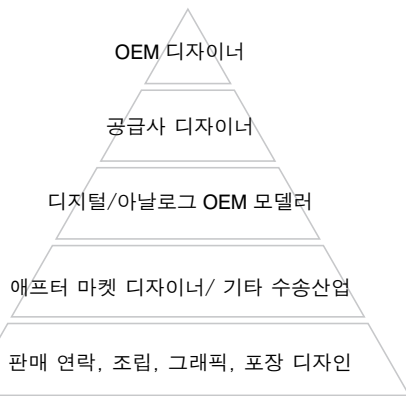
이 3차원 컴퓨터 랩 공간은 컴퓨터로 조작되는 다양한 성형기계류를 수용하도록 맞춤 설계하고 특수 배선이 되어 있고 먼지가 없습니다. 여기에는 레이저 금속 절단기, 플라스틱 필라멘트를 축적하는 3차원 복제기, 소형 3축 CNC 밀링기와 2대의 3차원 디지털 탐침 등이 포함됩니다. 이 공방에는 표준-크기 3축 밀링기, 방 크기의 5축 밀링기와 더 많은 레이저 절단기들이 있습니다.

커리어 진로

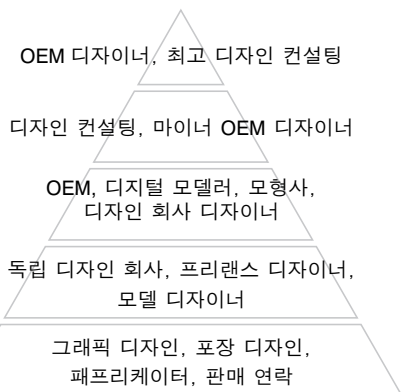
산업 디자인



자동차



제품 디자인(가구, 완구)





학위 요건

산업 디자인 준학사[AA]

AA 소요 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

산업 디자인 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 교양 과목 선택 수강.

산업 디자인 준학사 AA 핵심 과정

FND 122	색채 기초
IND 111	산업디자인을 위한 원근법
IND 123	컴퓨터 제도
IND 132	스케치 모델링 또는
또는 IND 138	모델 만들기 1
IND 147	디자인 문제 해결하기
IND 151	디자인 드로잉 1
IND 163	디지털 이미징 1
IND 180	폼(형)의 개발 또는
또는 IND 182	디지털 폼(형)의 개발
IND 211	디자인 드로잉 2
IND 223	디지털 3차원 모델링 1
IND 270	모델 만들기 2 또는
또는 IND 271	제품 모델링 또는
또는 IND 279	전통 수송수단 모델링 1

필수 일반 교양 과목

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

자동차 복원 준학사[AA]

AA 소요 단위

전공 과정	
핵심	24 단위
전공	18 단위
+ 인문	18 단위
합계	60 단위

자동차 복원 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 창작 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	2
자동차 디자인 역사	1
계량 기계공학	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 교양 과목 선택 수강.

자동차 복원 준학사 AA 핵심 과정

AUT 120	빈티지(골동품) 차량 복원 목공
AUT 140	기계가공 기술과 비주얼 문서화
AUT 159	빈티지(골동품) 차량 해체 공정
AUT 160	빈티지(골동품) 차량 전장 시스템
AUT 170	자동차 복원 판금
AUT 177	빈티지(골동품) 차량 차체 복원
AUT 207	빈티지(골동품) 차량 도장 복원
AUT 280	빈티지(골동품) 차량 복원 조립

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

자동차 디자인의 역사

IND 129	자동차디자인의 역사

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	디자인 커리어

계량 기계공학

LA 146	자동차 해부

산업 디자인 미술학사[BFA]

BFA 필수 단위

전공 과정

핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

산업 디자인 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교양 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 필요.

산업 디자인 BFA 학위 핵심 과정

FND 122	색채 기초
IND 111	산업디자인을 위한 원근법
IND 123	컴퓨터 제도
IND 132	스케치 모델링
또는 IND 138	모델 만들기 1
IND 147	디자인 문제 해결하기
IND 151	디자인 드로잉 1
IND 163	디지털 이미징 1
IND 180	폼(형)의 개발 또는
또는 IND 182	디지털 폼(형)의 개발
IND 211	디자인 드로잉 2
IND 223	디지털 3차원 모델링 1
IND 251	디자인 드로잉 3
IND 381	그래픽과 포트폴리오

필수 일반 교양 과목

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	단편 글쓰기

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설드과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계하기

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이태리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조형건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전의 도시 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	보석과 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후의 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	과학공상영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	화란 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 화두
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문화
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학

산업 디자인 자격증

자격증 필수 단위

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 단위
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위
합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상



PEUGEOT

"THE MOST EETING ATTRACTIONS ARE
BETWEEN
TWO OPPOSITES THAT NEVER MEET"
ANDY WARHOL



FASHION



TECHNICAL



HIGH END DRIVING SNEAKERS LOS ANGELES
\$380.00
30 YEARS OLD
FURNITURE DESIGNER
LOS ANGELES
LONG DISTANCE COMMUTES
LEATHER POUCH



Los Angeles is a city of contrasts, where the sun is always shining and the traffic is always moving. It's a city of dreams and ambition, where the impossible is often achieved.



MID END LIFESTYLE SNEAKERS RIO DE JANEIRO
\$350.00
30 YEARS OLD
ASSOCIATE TRADER
RIO DE JANEIRO
PUBLIC CONVENIENCE
EARLY MORNING



Rio de Janeiro is a city of contrasts, where the sun is always shining and the traffic is always moving. It's a city of dreams and ambition, where the impossible is often achieved.



LOW END SLIP ON SNEAKERS MILANO
\$75.00
30 YEARS OLD
FUGGIA
MILANO
WIPPER
MILANO 1281



Milano is a city of contrasts, where the sun is always shining and the traffic is always moving. It's a city of dreams and ambition, where the impossible is often achieved.



산업 디자인 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	30 단위
+ 대학원 인문학	6 단위
합계	36 단위

산업 디자인 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

산업 디자인 MA 학위 필수 전공 과정

IND 612	산업 디자인 드로잉 1 원근법
IND 621	모델 만들기
IND 630	디자인 프로젝트 1
IND 651	소재와 공정
IND 662	산업 디자인 드로잉 2
IND 680	디자인 프로젝트 2
IND 712	산업 디자인 드로잉 3
IND 725	3D 디지털 모델링 입문
IND 730	디자인 프로젝트 3
IND 773	디지털 고체 모델링 또는 전공 과목

산업 디자인 MA 대학원 인문 과목 요건

GLA 627	글로벌 세계의 ID (현재와 과거)
GLA 631	산업 디자인 공정

산업 디자인 미술석사[MFA] 산업디자인 미술석사[MFA]

MFA 과정 필수 단위

전공	57 단위
+ 선택과목*	6 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

산업 디자인 MFA 학위 요건

- 최종 논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 누적 최소 2.0
- 전체 63 필수 과목에서 C 학점 이상

산업 디자인 MFA 학위 필수 전공 과정

IND 612	산업 디자인 드로잉 1 원근법
IND 630	디자인 프로젝트 1
IND 651	소재와 공정
IND 662	산업 디자인 드로잉 2
IND 680	디자인 프로젝트 2
IND 712	산업 디자인 드로잉 3
IND 762	산업 디자인 드로잉 4
IND 773	디지털 고체 모델링 또는
IND 775	중급 3차원 디지털 모델링
FA 780	논문 준비

산업 디자인 MFA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 631 산업 디자인 공정

다른 문화 이해

GLA 627 글로벌 세계의 산업 디자인

전문적 관행과 소통

GLA 672 산업 디자인 전문가 관행과 커뮤니케이션

전공 지정 대학원 인문 과정

GLA 632 디자인학 - 민족 문화 방법

학부 과정

AUT 120 빈티지(골동품) 차량 복원 목공

이 과정에서 학생들은 기본적 목공과 안전의 개념과 실제를 배웁니다. 기획, 조립, 레이저 절단 및 마감 등의 주제가 포함됩니다. 과제에는 각종 연결부가 있는 기본적인 목제 프레임 만들기과 빈티지 차량의 목재 내장재의 복제가 포함됩니다.

AUT 140 기계가공 기술과 비주얼 문서화

이 과정은 학생들에게 정밀 측정, 비주얼 문서화 및 선반과 밀링기와 같은 공작기계의 운전을 소개합니다. 학생들은 자동차의 부분품을 재생하기 위하여 이들 기술을 사용합니다. 기계가공 공정에서 사용되는 공통 공업용 금속의 특성과 용도, 그리고 공작기계의 유지보수 등의 주제를 포함합니다.

AUT 159 빈티지(골동품) 차량 해체 공정

이 과정은 학생들에게 실용적인 역사적 연구, 해체, 육안 검사, 기록 및 사진에 의한 문서화 및 빈티지 자동차를 복원하는데 관련된 기획을 소개합니다. 학생들은 복원 계획의 개요를 서술하는 데 필요한 관련 정보를 연구하고 해당 자동차를 해체할 때 차량의 상태를 사진 기록과 함께 문서화합니다.

AUT 160 빈티지(골동품) 차량 전장 시스템

이 과정은 클래식 자동차에 사용되는 전장 시스템의 기본 특성과 운전을 다룹니다. 옴의 법칙, 전기 회로, 배터리 파워, 전기 회로 부분품의 복원과 보존 등의 주제가 포함됩니다. 학생들은 전장 시스템을 진단하고 적절한 수리 절차의 줄거리를 서술하고 전기 부분품을 수리 및 교체합니다.

AUT 170 자동차 복원 판금

이 과정은 학생들에게 자동차 차체 패널을 절단, 절곡, 성형 및 용접하는 데 사용되는 기본 개념, 기법 및 관행을 소개합니다. 학생들은 금속 시트를 성형하고 새로운 금속판 부분품을 만들고 리벳과 나사못을 사용하여 부분품을 조립합니다.

AUT 177 빈티지 차량 차체 복원

이 과정은 차체 수리와 마감에 대한 기본적 관행을 다룹니다. 학생들은 차체 부분품의 상태를 평가하는 방법을 배우고 적절한 수리 절차의 줄거리를 서술합니다. 학생들은 기존 마감(도장)을 제거하고 차체 부분품을 수리합니다.

AUT 207 빈티지(골동품) 차량 도장 복원

이 과정은 빈티지 차량 도장의 복원의 기본적 관행에 치중합니다. 패널 준비, 페인트 시스템, 장비의 운전과 유지, 페인트 칠, 문서화 및 차체 표면의 도장 결함의 평가 등의 주제가 포함됩니다. 표면의 도장 결함을 수정하는 절차의 줄거리를 기술하는 것도 다룹니다. 완벽한 도장 작업을 성취하는 것을 강조합니다.

AUT 217 빈티지(골동품) 차량 광택 복원

이 과정은 학생들에게 하드 트림 몰딩과 부분품의 복원과 광택내기의 관행을 소개합니다. 학생들은 상태를 평가하고, 적절한 절차를 계획하고, 하드 트림 몰딩과 부분품을 복원합니다. 외주 작업을 위한 규격서 작성도 다룹니다.

AUT 230 빈티지(골동품) 차량 시트 커버 복원

이 과정은 학생들에게 빈티지 자동차의 내장 수리와 시트 커버 복원을 소개합니다. 학생들은 시트, 내장 부분품과 계기판의 해체와 조립을 배웁니다. 재봉틀의 운전과 유지, 스티칭 패턴, 패턴 만들기, 구슬장식, 패딩, 소재 규격 및 봉재 등의 주제를 포함합니다.

AUT 250 빈티지(골동품) 차량 부분품 복원

이 과정은 빈티지 자동차 부분품의 해체, 수리, 재구축, 마감 및 조립에 치중합니다. 학생들은 기술 도표와 도면을 작성하고, 부분품의 상태 진단, 자동차 부분품을 해체, 재구축 혹은 수리 및 재조립합니다. 부분품 복원의 외주 준비도 다룹니다.

AUT 280 빈티지(골동품) 차량 복원 조립

이 과정은 부분품의 조립과 시험에 치중합니다. 학생들은 배정된 자동차를 복원할 부분품을 제안하고, 필요한 작업을 분석하고, 필요한 역사적 연구를 수행하고, 작업 내용과 공정을 도표로 표시합니다. 복원과 조립된 품질을 강조합니다.

AUT 290 빈티지(골동품) 차량 세부 장식

이 과정은 자동차 복원 공정의 마지막 단계인 자동차의 세부 장식에 치중합니다. 프레젠테이션 및 전시를 위한 제품과 장비의 세부 장식, 내외 부분품과 표면의 최종 조정 기법과 절차 등의 주제를 포함합니다. 육안으로 바르고 완벽한 마감을 성취하는 것을 강조합니다.

AUT 299 수습제도

자동차 복원 분야 취업 기회를 제공하는 수습 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 열려있습니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.



학부 과정

IND 111 산업디자인을 위한 원근법

이 과정은 계획과 평가에 따라서 사물을 정확하게 투시도로 재현하는 것을 소개합니다. 학생들은 1점, 2점 및 3점 투시도의 원리를 배웁니다. 빛, 그림자 및 반사의 그리기를 토론하고 실습합니다.

IND 118 산업디자인의 역사

이 과정은 초기의 기계화와 산업혁명으로 시작한 다음 역사적 시기의 사회적 영향 및 현대 디자인에 미친 영향을 다룹니다. 산업디자인이 탄생한 시대로 30년대와 40년대의 황금연도를 특히 강조합니다.

IND 123 컴퓨터 제도

이 과정에서 학생들은 3차원 물체를 표현하기 위한 제도 및 기계 도면 작성 기법을 배웁니다. 이 교과과정은 제도의 원리와 치수 표시 규약을 제공하며 제품과 기계 도면을 지향합니다.

IND 129 자동차 디자인의 역사

이 과정은 학생들에게 자동차와 차체 디자인의 진화를 역사 및 문화적 맥락에서 소개합니다. 학생들은 안전 요건의 기술적 발전과 변화 사이의 관계와 자동차 디자인에 미친 그 영향을 학습합니다. 조립 라인의 발달과 관련된 시대와 30년대와 40년대의 황금연도를 강조합니다.

IND 132 스케치 모델링

이 과정에서 학생들은 몇 가지 빠른 디자인과 모델링 프로젝트를 통하여 산업 디자인용으로 스케치 모델의 제작을 배웁니다. 형태와 관련된 디자인 의도를 빠르고 정확하게 전달하는 것을 강조합니다. 안전 및 포트폴리오 구성도 다룹니다.

IND 138 모델 만들기 1

학생들은 나무, 아크릴, 경질 폼, 스티로폼 판재와 캐스팅 레진으로 작업하며 공정을 경험합니다. 학생들은 제도된 도면에 맞게 정확한 모델을 만들고 분무기법을 사용하여 고품질의 표면을 만듭니다. 전동공구의 사용, 가열절곡, 진공성형, 주조 및 고품질의 표면 만들기 등의 주제를 포함합니다.

IND 147 디자인 문제 해결하기

학생들은 많은 아이디어를 생성하고 비판적 사고를 하기 위하여 창의적 디자인 프로세스의 실시 및 최적화하는 방법을 배웁니다. 제품 및 개념 관련 과제를 배정합니다. 디자이너가 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위하여 연구, 문제 정의, 한계 도전, 분석, 세뇌, 매트릭스 평가 및 노트 작성을 어떻게 사용하는지를 탐구합니다.

IND 151 디자인 드로잉 1

학생들은 색연필, 초크 파스텔 및 볼펜을 사용하여 기본적인 산업 디자인 드로잉 기술을 익힙니다. 렌더링, 솜씨, 정확한 원근법, 대조 및 구도에 치중하는 이 집중적인 과정은 스케칭 품질을 향상하고 원근법 지식을 강화하는 것이 목적입니다.

IND 163 디지털 이미징 1

이 과정은 산업 디자인 분야에서 흔히 사용하는 기본적인 디자인 도구를 소개합니다. 2차원 벡터 및 라스터 소프트웨어를 활용하면서 드로잉과 커뮤니케이션 기술을 보장합니다. 학생들은 이미지 다듬기, 빠른 디지털 스케칭, 벡터 아트 기법과 2차원 디지털 프레젠테이션 기술을 습득합니다.

IND 171 형태의 개발

이 과정에서 제품 스케일의 3차원 디자인, 어휘 및 기하학적 방법 대 프리-폼 모양을 학습합니다. 학생들은 고체, 깎데기 또는 복수의 부분으로 표면과 볼륨을 표현하고 개발하는 방법을 배웁니다. 직교 배열, 소수, 십진, 소수와 미터법 측정 및 정사영 치수 표시 등의 주제를 포함합니다.

IND 180 폼(형)의 개발

이 과정은 도면과 스케치 모델을 통하여 개념 정립과 아이디어 개발 수단으로 사용하는 폼의 언어를 다루며, 도면과 스케치 모델 중 하나는 전문적 품질의 물리적 모델을 제작합니다. 레이저 절단 및 에칭, 클레이 모형 제작, 몰드 제작, 표면 준비, 자동차 도장 및 표면 평가 등의 주제가 포함됩니다.

IND 182 디지털 폼(형)의 개발

이 과정은 도면과 스케치 모델을 통하여 개념 정립과 아이디어 개발 수단으로 사용하는 폼의 언어를 다룹니다.

IND 211 디자인 드로잉 2

이것은 손으로 그리는 제품 디자인용 스케칭 기술을 실습하는 과정입니다. 선, 빛, 그늘, 그림자, 명암 및 대조 등 드로잉의 원리를 제품 제조에 널리 사용되는 모형에 적용합니다. 이 과정은 색채의 사용을 소개하면서 종결됩니다.

IND 223 디지털 3차원 모델링 1

이 과정은 NURBS 3D 고체 모델링 소프트웨어를 사용하여 디지털 3차원 모델링을 소개합니다. 학생들은 2차원 디자인 스케치를 3차원 디지털 모델로 변환하는 것을 포함, 기본적인 모형 제작 도구와 기법을 탐구합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

IND 239 소재와 공정

이 과정은 주로 플라스틱과 금속을 사용한 부품의 디자인에 관련된 각종 제품 제조 공정과 조건을 다룹니다. 플라스틱과 금속 범주의 주요 종류 및 그들 각각의 특성 및 공정을 위한 적정 디테일링을 다루는 실제 디자인 문제 및 제품 부품의 검토 등을 모두 토론합니다.

IND 240 제품 디자인 1

이 과정은 휴대형 제품에 치중합니다. 인체공학을 깊이 토론하고 학생들은 자신의 개념을 개발하기 위하여 연구, 아이디어 개발 및 문제 해결 원리를 적용합니다. 스케칭과 발표를 위한 렌더링을 강조합니다. 학생들은 개발 스케치, 직교 드로잉, 스케치 모델 및 렌더링을 포함, 모든 습득한 기술을 최종 프레젠테이션에 적용합니다.

IND 249 운송수단 디자인 1

이 과정은 자동차 스타일링의 경향과 진화의 역사, 디자인 철학과 영향을 다룹니다. 학생들은 스케치와 렌더링 기술의 개발을 계속합니다. 사용자와 부분품의 패키징에 따른 정확한 비례를 강조합니다.

IND 251 디자인 드로잉 3

이것은 빠르게 자유형과 기하학적 형태를 스케치하기 위한 기법을 다루는 과정으로 손으로 그리는 빠른 산업디자인용 스케치를 다룹니다. 대용량 생산용 스케칭, 텍스처와 소재의 묘사를 특히 강조합니다.

IND 263 디지털 3차원 모델링 2

학생들은 렌더링 기능이 있는 고급 NURBS 표면 모델링 소프트웨어를 사용하여 3차원 디자인 및 모델링의 세계를 탐구합니다. 발표용 렌더링을 위하여 기본적인 렌더링 기법을 다룹니다. 학생들은 최종 프로젝트를 위하여 자신이 설계한 디지털 모델을 개발합니다.

IND 270 모델 만들기 2

이 과정은 각종 소재, 수동 및 전동 공구의 사용, 기계의 안전 및 실제 크기의 완성된 모양의 모델을 만드는 방법을 가르칩니다. 학생들은 또한 흔히 사용되는 각종 제품의 미관과 마감 처리, 직선 대 자유형 모양, 조립 및 디자인 제품에 적용되는 마감 기법도 배웁니다.

IND 271 제품 모델링

이 과정에서 학생들은 IND 210 제품 디자인 2에서 디자인한 제품을 위한 전문적 품질의 모델을 조립합니다. 학생들은 기계 선반, 수직 밀링기를 실습하고 RTV 몰드를 만들고, 복제 부품을 주조합니다. 정확한 치수와 모델의 시각적 품질을 강조합니다.

IND 279 전통 운송수단 모델링 1

이 과정은 IND 218과 연관 하에 진행하며 그 수업에서 디자인한 차량의 클레이 모델을 만듭니다. 타이어와 바퀴의 제작은 물론 클레이 모델링, 준비 및 1/5 비례의 자동차 클레이 모델의 조립 등에 사용되는 도구의 제작을 구체적으로 지도합니다.

IND 280 제품 디자인 2

이 과정은 프로젝트 관리, 협업, 업계 비즈니스 관행 및 제조와 조립 공정에 의한 디자인에 치중합니다. 학생들은 집중적인 시장 조사를 실시하고 각자의 개념을 개발합니다. 학생들은 개발 스케치, 직교 드로잉, 스케치 모델, 스케치 렌더링 및 고체 모델을 포함, 모든 습득한 기술을 최종 프레젠테이션에 적용합니다.

IND 282 운송수단 디지털 디자인 2

이 과정에서 학생들은 자동차의 역사, 진화 및 스타일링 추세의 영향을 학습하고, 전통적 드로잉 도구와 디지털 매체 양쪽 모두를 사용하여 그 정보를 디자인 프로세스에 결합합니다. 학생들은 사용자와 부분품의 패키징에 따른 4-도어 승용차를 개발합니다. 정확한 비례를 강조합니다.

IND 289 운송수단 디자인 2

이 과정은 자동차 스타일링의 경향과 진화의 역사, 디자인 철학과 영향을 다룹니다. 학생들은 스케치와 렌더링 기술의 개발을 계속합니다. 사용자와 부분품의 패키징에 따른 정확한 비례를 강조합니다. 디자인을 3면 테입 드로잉 및 정확한 1/5 비례 클레이 모델로 구현합니다.

IND 311 제품 드로잉

이 고급 수준의 드로잉 과정에서 학생들은 신속 시각화, 원근법과 렌더링 기술을 다듬고, 이들 기술을 고도로 전문적 프로세스의 디지털 렌더링에 적용하는 것을 배웁니다.

IND 319 운송수단 드로잉

이 수업은 운송수단 디자인 업계에서 자동차 내장 및 외장 렌더링에 사용하는 드로잉 테크닉에 집중합니다. 각종 색상과 형태의 자동차 표면에서 빛과 반사가 어떻게 나타나는지를 보여주기 위하여 실제 견본을 사용합니다. 이 과정은 여러 다른 내장 텍스처와 소재와 펜, 연필, 마커 및 초크를 사용하여 그것들을 표현하는 방법을 탐구합니다.

IND 323 디지털 고체 모델링

이 과정에서 학생들은 고체 모델링의 기본, 고급 부품 조립 및 CNC 출력을 위한 데이터의 전송을 배웁니다. 또한, 수업 중에 생성한 3-D 데이터를 사용하여 직교 좌표를 만듭니다.

IND 325 디지털 3차원 모델링 3

이 과정은 디지털 3D 모델링 2에서 개발한 기술의 학습을 계속하고 학생들에게 제품, 자동차, 비행기 및 선박 등의 복잡한 3차원 모델의 개발에 필요한 고급 모델링 기법을 가르칩니다.

IND 330 모델 만들기 3

이 과정은 학생들은 고품질의 완성 모델을 만들기 위하여 현재의 프로젝트를 계속 진행합니다.

IND 339 전통 운송수단 모델링 2

이 수업은 운송수단 디자인 3과 함께 수강합니다. 학생들은 고급 모델을 완성하기 위하여 이 수업을 병행해서 수강합니다. 매 학기에 12시간의 과제를 배정합니다. 클레이 모델링, 마감 및 페인팅 기법을 강조합니다.

IND 340 제품 디자인 3

이 과정은 발명, 혁신, 지속가능성 및 집중적 연구에 치중합니다. 학생들은 현존하지 않는 신제품을 디자인하여야 합니다. 학생들은 개발 스케치, 직교 드로잉, 스케치 모델 및 스케치 렌더링, 디지털 3차원 모델 또는 실제 모형을 포함, 모든 습득한 기술을 최종 프레젠테이션에 적용합니다.

IND 342 운송수단 디지털 디자인 3

이것은 소형차 디자인 수업입니다. 학생들은 각자의 디자인에 패키징 컨셉을 적용합니다. 3차원 표면을 2차원 도메인으로 표현하기 위하여 스케칭, 렌더링 및 현도(로프트 드로잉) 등을 지도합니다. 최종 산출품에는 스케치, 렌더링, 패키지 드로잉과 비례 모형(스티로폴) 등이 포함됩니다.

IND 349 운송수단 디자인 3

이 과정에서 학생들은 자동차 브랜드가 아닌 대상을 사용하여 소형 차량을 설계합니다. 학생들은 기계적 및 사용자 배치 등 주어진 규격의 제약 안에서 그들의 컨셉을 개발합니다. 학생들은 완전히 칠한 클레이 모형과 포트폴리오 스타일 프로젝트 책 등 발표물을 만듭니다.

IND 363 디지털 이미징 2

이 과정은 해당 요건과 학생의 포트폴리오에 조립된 작품을 위하여 가능한 다양한 형식을 탐구합니다. 어떤 프로젝트들이 포트폴리오에 포함하기 위하여 어떻게 준비해야 하는지를 결정하기 위하여 과거와 현재의 작품을 검토합니다.

IND 369 운송수단 디지털 모델링 1

이 과정에서 학생들은 자동차 외장 표면을 만드는 기초 및 중급 방법을 배웁니다. 컨셉 스케치에서 모형 만들기까지 모든 작업은 디지털 방법으로 진행합니다. 와이어 프레임이 완성되면 고급 렌더링을 탐구합니다.

IND 380 제품 디자인 4

이 과정은 의료 및 산업 장비와 같은 비-소비자 제품에 치중합니다. 비즈니스와 스케치 모델 및 습작 모델에 대한 집중적인 연구를 요구합니다. 학생들은 실제 모형(실물 크기 또는 비례) 및 디지털 모형을 포함 포트폴리오 품질의 발표물을 만드는 데 자기들이 배운 모든 기술을 적용합니다.

IND 381 그래픽과 포트폴리오

이 과정은 학생들에게 그래픽 디자인 원리와 전문가 수준의 포트폴리오의 기본 요소를 소개합니다. 인터뷰 기법에 대한 토론과 분석도 포함됩니다.

IND 382 운송수단 디지털 디자인 4

이 과정은 목표 시장 그룹과 브랜드에 대한 조사와 분석에 의한 자동차 내장 디자인 개발을 다룹니다. 학생들은 사람의 요소와 패키지 배치를 위한 패키징 기술을 개발합니다. 디자인은 최종 포트폴리오용 프레젠테이션을 위한 직교 드로잉과 3차원 디지털 모형을 구현됩니다.

IND 383 가구 디자인

학생들은 의자의 컨셉을 개발하고 몇 가지 오리지널 가구 디자인 컨셉을 개발하기 위하여 필요한 용도와 수단을 분석합니다. 학생들은 인체공학적 기준, 법규/안전 요건 및 구축 기법(의자 커버 포함) 및 소재와 디테일의 적절한 사용을 평가합니다.

IND 384 포트폴리오의 개발

이 과정에서 학생들은 학기 시작 전에 제안하고 사전 승인이 필요한 프로젝트를 진행합니다. 등록 학생의 선호에 따라서 개인별 또는 그룹 프로젝트로 제안할 수 있으며, 이 과정은 학생의 필요와 관심사에 맞추어 진행합니다.

IND 386 완구 디자인

이 과정은 혁신적인 유치원 어린이용 완구의 연구와 개발에 치중하며, 그 결과로 개념을 개발하고 3차원 프로토타입을 제작합니다. 학생들은 최종 프레젠테이션에서 자신들의 디자인을 표현하기 위하여 2차원 및 3차원 디자인 도구를 사용할 수 있습니다.

IND 389 운송수단 디자인 4

이 과정은 자동차 내장 디자인을 다룹니다. 학생들은 사람의 요소와 패키지 배치를 위한 패키지 기술을 개발합니다. 디자인은 1/5 비례 또는 실물 크기의 테입 및 개략 드로잉 또는 최종 포트폴리오용 프레젠테이션을 위한 우주 사슴으로 구현됩니다.

IND 423 고급 디지털 3차원 프로젝트

학생들은 주요 프로젝트에 고급 수준의 NURBS 표면 모델링 소프트웨어에 대한 지식을 적용합니다. 렌더링과 애니메이션 기법을 탐구합니다. 산업 디자인의 프레젠테이션을 위한 소프트웨어의 조명, 그림자 처리 및 애니메이션 기능을 강조합니다.

IND 440 제품 디자인 5

이 포트폴리오 구축 과정에서 학생들은 구체적인 제조 상의 제약을 고려하여 제품을 디자인하여야 합니다. 학생들은 렌더링과 최종 실물크기 외관 모형과 함께 완성된 스튜디오 수준의 프레젠테이션을 만들기 위하여 모든 습득한 기술을 적용합니다. 기업의 후원이 있을 수 있습니다.

IND 443 중급 가구 디자인

이 과정은 칠, 광택 및 산세척 등 각종 마감 기법을 실습하고 적용합니다. 학생들은 이들 기법이 어떻게 제품의 전반적 외관과 디자인을 향상하는지를 배웁니다. 오늘날의 시장을 위한 가구의 세부 장식을 위한 전문 기법이 포함됩니다.

IND 446 중급 완구 디자인

‘완구 디자인’의 기본 개념을 확장하여 이 과정은 혁신적인 완구 디자인의 개발을 요구하며, 결과로 해당 디자인의 완성된 작동하는 모형을 만듭니다. 실제 최종 모형의 제작과 관련된 프로세스를 보여주기 위하여 스케치 모델, 몰딩 및 모델 만들기를 활용합니다.

IND 449 운송수단 디자인 5

이 과정에서 학생들은 브랜딩, 포지셔닝 및 테마 개발을 강조하면서 자동차 디자인 프로세스의 모든 측면의 학습을 계속합니다. 학생들은 2차원 아트웍과 3차원 모형으로 전문가 품질의 프레젠테이션을 개발합니다. 이 수업의 프로젝트는 기업이 후원할 수 있습니다.

IND 480 제품 디자인 6

이 포트폴리오 구축 과정에서 학생들은 자신들의 관심 분야에 따라 각자의 프로젝트를 제안할 수 있습니다. 학생들은 브랜딩, 포지셔닝 및 테마 개발 등 제품 디자인 과정의 모든 측면을 활용합니다. 학생들은 완성된 디자인 스토리와 함께 포트폴리오 품질의 프레젠테이션을 제출합니다. 기업의 후원이 있을 수 있습니다.

IND 483 고급 가구 디자인

이 과정은 성공적인 가구 디자이너에게 필요한 모든 기술을 구현합니다. 학생이 특정 집중 분야를 선택할 때 연구, 분석, 문제 정의 및 실시 등이 필요합니다. 적정 제작 상세 내용, 문서, 소재 규격 및 원가계산과 함께 실물 크기 프로토타입을 만들어야 합니다.

IND 485 운송수단 디자인 6

이 고급 과정에서 학생들은 자동차 디자인 프로세스의 모든 측면을 다루고 브랜딩, 포지셔닝 및 테마 개발에 따라서 마케팅 전략을 제안합니다. 전문가 수준의 스케치 렌더링, 패키지 배치 및 디지털 3차원 모형으로 스튜디오 품질의 프레젠테이션의 제작을 강조합니다. 기업의 후원이 있을 수 있습니다.

IND 486 고급 완구 디자인

이 과정은 선택된 나이 또래의 인구를 위한 완구 컨셉의 개발을 다룹니다. 선택된 시장에 대한 광범위 연구 후에 새로운 컨셉에 대한 제안서를 제출하고 브랜드 확장을 더욱 탐구하여 최종적으로 제작가능성을 보여주는 분해도를 작성합니다.

IND 489 운송수단 디자인 7

이 과정은 추가 포트폴리오 작품을 준비하고 이전에 다루지 않은 주제를 탐구할 기회를 주는 특정 관심 분야를 학생들에게 제공합니다. 학생들은 지금까지의 작품을 평가하고 자신들의 포트폴리오를 보강할 프로젝트를 제안합니다. 사용자 스토리를 반영하는 패키지 배치와 디자인의 개발을 강조합니다.

IND 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

IND 494 기업 후원 프로젝트

이 기업 후원 프로젝트에서 해당 스폰서 회사가 학생들에게 직접 프로젝트를 지정합니다. 학생들은 후원사의 프로젝트 지침서에 따라서 디자인 제안서를 작성하고 후원사의 피드백에 따라서 조절합니다. 컨셉, 연구, 순화, 제출물, 프레젠테이션, 프로젝트 목표의 충족 등을 강조합니다.

IND 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 이수 과목은 주제 별로 다릅니다.

IND 500 그래픽 디자인 인턴십

산업 디자인 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

IND 612 산업 디자인 드로잉 1: 원근법

이 과정은 계획과 평가에 따라서 사물을 정확하게 원근법으로 재현하는 것을 소개합니다. 학생들은 1점, 2점 및 3점 투시도의 원리를 배웁니다. 빛, 그림자 및 반사의 그리기를 토론하고 실습합니다. 빠른 시각화를 소개하여 학생들이 손으로 그리는 드로잉 기법을 사용하여 기본적 형태의 정확한 드로잉을 할 수 있게 합니다.

IND 615 디지털 디자인 도구 1

이 과정은 산업 디자인 프레젠테이션을 위한 기본적 디자인 도구를 소개합니다. 학생들은 2차원 벡터와 라스터 소프트웨어를 활용하면서 비주얼 커뮤니케이션 기술을 보강합니다. 컴퓨터를 활용하는 제도, 이미지 편집, 신속 디지털 스케칭 및 벡터 아트 기법을 다룹니다.

IND 621 모델 만들기

이 과정에서 학생들은 자신들의 디자인을 전달 및 순화하고 제품 모형을 만드는 것을 배웁니다. 학생들에게 컨셉과 2차원 스케치와 드로잉을 빠르게 3차원 모형을 재현하기 위한 기법과 소재를 가르칩니다. 속도, 정확성과 전달력을 강조합니다. 안전 및 워크샵 에지켓을 다룹니다.

IND 630 디자인 프로젝트 1

이 과정은 산업 디자인 프로세스를 A부터 Z까지 훌륭하게 가르칩니다. 간단한 제품의 재디자인을 통하여 학생들은 그들의 기술과 이전 및 현 수업에서 가르치는 방법을 적용합니다.

IND 651 소재와 공정

이 과정은 주로 플라스틱과 금속을 사용한 부품의 디자인에 관련된 각종 제품 제조 공정과 조건을 다룹니다. 소재의 선택이 의사 결정과 가공물의 디자인에 어떻게 영향을 미치는지를 포함, 비판적 사고를 강조합니다.

IND 662 산업 디자인 드로잉 2:

이 과정은 빛과 그림자(흑백), 색상을 깊이 학습하고 빛 신속 비주얼리제이션을 소개합니다. 그룹 및 개별 비평 양쪽 모두에서 향상된 수준의 이해를 강조합니다.

IND 680 디자인 프로젝트 2

이 과정은 학생들에게 산업 디자인 직업에 대한 자신들의 관심의 탐구를 시작하도록 합니다. 학생들은 자신들이 선택하는 특정 브랜드, 법인 또는 디자인 상담회사를 위하여 솔루션을 디자인합니다.

IND 694 기업 후원 프로젝트

이 기업 후원 프로젝트에서 해당 스폰서 회사가 학생들에게 직접 프로젝트를 지정합니다. 학생들은 후원사의 프로젝트 지침서에 따라서 디자인 제안서를 작성하고 후원사의 피드백에 따라서 조절합니다. 컨셉, 연구, 순화, 제출물, 프레젠테이션, 프로젝트 목표의 충족 등을 강조합니다.

IND 695 협업 프로젝트

필수 논문 및 스튜디오 작업의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

IND 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

IND 712 산업 디자인 드로잉 3

이것은 산업 디자인 드로잉의 실습 과정입니다. 학생들은 속도와 정확성을 가지고 시각적으로 소통하기 위하여 자신들의 신속 비주얼리제이션 기술을 향상하는 데 필요한 자신들이 습득한 도구와 기술을 적용합니다.

IND 725 3D 디지털 모델링 입문

이 과정은 NURBS 3D 고체 모델링 소프트웨어를 사용하여 디지털 3차원 모델링을 소개합니다. 학생들은 2차원 디자인 스케치를 3차원 디지털 모델로 변환하는 것을 포함, 기본적인 모형 제작 도구와 기법을 탐구합니다.

IND 730 디자인 프로젝트 3

이 과정은 학생들에게 자신들의 특정 관심 분야에 대한 산업 디자인 방향에 치중하도록 합니다. 그래픽, 기계 공학, 전기 공학, 비즈니스, 패키징, 사용자 인터페이스, 아키텍처, 내장 및 웹사이트와 같은 2차 지식 분야가 자신들의 제품 솔루션의 진화를 돕습니다.

IND 762 산업 디자인 드로잉 4

이 고급 수준의 드로잉 과정에서 학생들은 신속 시각화, 원근법과 렌더링 기술을 다듬고, 이들 기술을 고도로 전문적 프로세스의 디지털 렌더링에 적용하는 것을 배웁니다.

IND 773 디지털 고체 모델링

이 고급 과정은 고체 모델링, 고급 부품 조립 및 고급 CNC 출력을 위한 데이터 전송 등을 다룹니다. 또한, 수업 중에 생성한 3-D 데이터를 사용하여 직교 드로잉을 만듭니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

IND 775 중급 3차원 디지털 모델링

이 과정은 고급 수준의 NURBS 표면 모델링 소프트웨어를 소개합니다. 학생들은 Alias Studio Tools를 탐구하고 자신들의 디자인을 3차원 디지털 모델로 변환하는 방법을 배웁니다. 렌더링 기법도 다룹니다.

IND 780 논문 준비

실제의 관찰과 연구를 통하여 학생들은 학기 중간 제안서를 지원합니다. 문화기술적 연구 방법에 의한 디자인 도구, 시간 관리, 소통 기술 및 프레젠테이션을 위한 학기 중간 리뷰 지침 등을 가르칩니다. 학생들 노력의 결과는 학기 중간 리뷰에서 제시되고 '지도 학습'을 시작하기 위해 심사위원회의 승인을 받아야 합니다.

IND 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위하여 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

IND 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비판에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

IND 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 주별 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

IND 805 업계 전문가 초점

이 과정에서 학생들은 업계 전문가의 지도 아래 자신들의 논문 프로젝트를 진행합니다. 학생들은 목표가 있는 권유, 설정된 목표, 그런 목표를 달성하기 위한 작업에 대한 지도를 받고 동료들에게 피드백을 제공합니다. 연구, 디자인 및 실시 단계의 순화를 강조합니다.

IND 807 업계 전문가 초점

이 과정에서 학생들은 업계 전문가의 지도 아래 자신들의 논문 프로젝트를 진행합니다. 학생들은 목표가 있는 권유, 설정된 목표, 그런 목표를 달성하기 위한 작업에 대한 지도를 받고 동료들에게 피드백을 제공합니다. 연구, 디자인 및 실시 단계의 순화를 강조합니다.

IND 810 연구

디자인 연구는 모든 개인별 디자인 프로젝트의 시작 단계입니다. 학급 동료와 교수와 협업으로 학생들은 프로토타입 제작과 시험 등 전통적 및 창의적 연구 방법론을 모두 연습합니다. 자신들의 아이디어에 대한 시험 결과를 기초로 학생들은 완전한 제품 소요 문서를 작성합니다.

IND 820 논문 개발 작업 유저 익스페이언스

이 소그룹 독립 학습 과정에서 학생들은 학과장이 승인한 멘토와 협업할 것을 권합니다. 학생들은 자신들의 디자인 연구, 디자인 및 실시 단계를 개선하여 논문 프로젝트를 순화하기를 기대합니다. 학과장이 승인하지 않으면 이 수업은 필수 GDS와 함께 수강해야 합니다. 논문 제품 디자인의 완성된 유저 익스페이언스, 그 사용과 사람들에게 미치는 영향을 개선하기 위한 기술을 개발합니다.

IND 822 논문 개발 작업 유저 인터페이스

이 소그룹 독립 학습 과정에서 학생들은 학과장이 승인한 멘토와 협업할 것을 권합니다. 학생들은 자신들의 디자인 연구, 디자인 및 실시 단계를 개선하여 논문 프로젝트를 순화하기를 기대합니다. 학과장이 승인하지 않으면 이 수업은 필수 GDS와 함께 수강해야 합니다. 새로운 제품 디자인의 사람과 기계 간의 대화, 그 디자인의 사용과 사람들에게 미치는 영향을 개선하기 위한 기술의 개발에 치중합니다. 시험 결과에 의하여 학생들은 새로운 산업 디자인의 직관적 제어와 조정 기능을 향상하기 위하여 논문 디자인을 순화합니다.

IND 830 디자인

이 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트를 위한 가장 중요한 디자인 단계를 시작합니다. 교수와 동료의 피드백에 따라서 학생들은 스케치 모델, 스케칭, 렌더링 및 3차원 모델링 등 각종 도구와 방법을 사용하여 자신들의 창의적 디자인 솔루션을 개발합니다. 학생들은 자신들의 디자인 솔루션을 위한 모형을 보여주는 슬라이드 프레젠테이션을 만듭니다.

IND 850 실시

이 과정에서 학생들은 자신들의 논문 프로젝트의 순화와 실시를 위한 가장 중요한 디자인 단계를 시작합니다. 디자인 단계의 피드백을 기초로 학생들은 자신들의 솔루션을 수정, 개선 및 완성합니다. 학생들은 도면, 최종 모형, 이력서, 명함 및 관련 문서가 포함된 전시 스타일의 프레젠테이션을 디자인 및 조립합니다.

IND 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



인테리어 건축 및 디자인





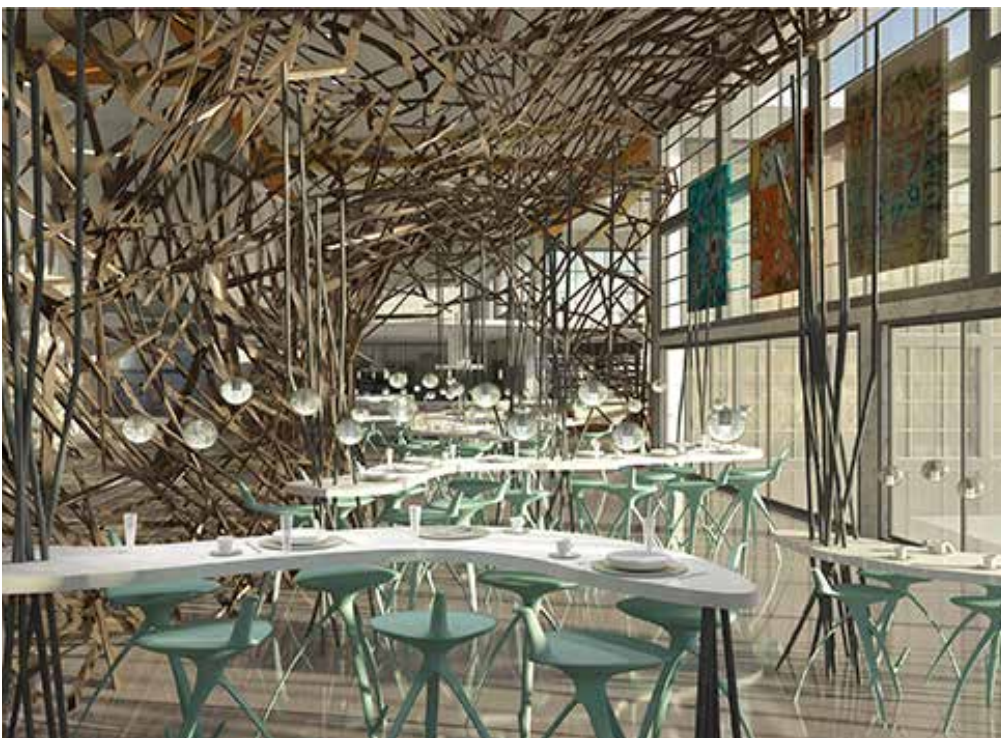
감동을 주는 공간의 디자인을 배운다

교과과목

인테리어 건축 및 디자인
인테리어 건축
디지털 이미징
주거 건물 디자인
홈 인테리어 디자인
상업 건물 디자인
소매 건물 디자인
접객 업소 디자인
색채와 조명
가구 디자인
텍스타일 디자인
인테리어 디자인의 역사
그 밖에 다수!

인테리어 건축 및 디자인 회사들이 졸업생을 채용하고 있습니다:

Andre Rothblatt Architecture
Antonio Martins Interior Design
Applegate Tran
AvroKo
Banks Ramos
Brayton Hughes Design Studios
D-Scheme Studio
Gensler
Hart Howerton
Hirsch Bedner Associates
Inspired Spaces Design
Kendall Wilkinson Design
Marsh & Clark Design
Neiman Group
Nicole Hollis Interior Design
O + A
Organic Architect
Primo Hospitality Group
Puccini Group
Starbucks



제공 과정

전문 교수진: 학생들은 디자인 분야에서 현역으로 활동 중인 자격증이나 허가를 받은 전문 강사들의 전문지식과 경험에서 배웁니다.

첨단 시설: 이 대학은 정규 지원 직원이 있는 첨단 컴퓨터 랩을 갖추고 있습니다. 이 대학은 REVIT와 3D Max에서 Adobe Creative Suite까지 컴퓨터 과목을 온라인으로 그리고 캠퍼스에서 가르칩니다.



CIDA: 인테리어 건축 및 디자인 대학은 미국에서 실내 디자인 프로그램에 대한 가장 권위 있는 인정 기관인 Council for Interior Design Accreditation(실내디자인 인정협의회 - CIDA)에서 인정 받았습니다.

전문 교과과정: 이것은 진지한 전문 디자이너를 위한 진지한 전문 프로그램입니다. 이것은 대부분의 건축 및 디자인 프로그램처럼 단순히 개념과 이론만을 다루는 프로그램이 아닙니다. 이 교과과정은 단지 미학뿐만 아니라 응용과 비즈니스도 함께 가르치는 실용적인 프로그램입니다.

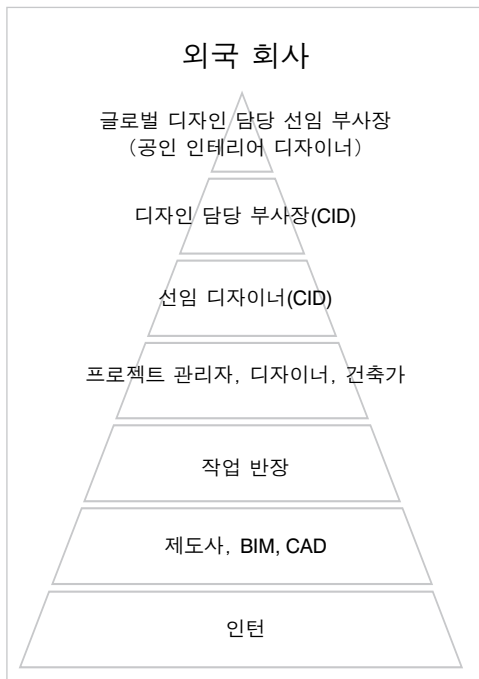
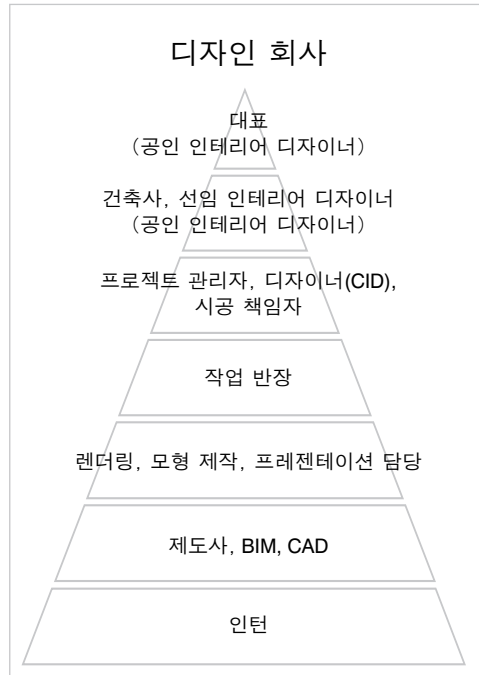
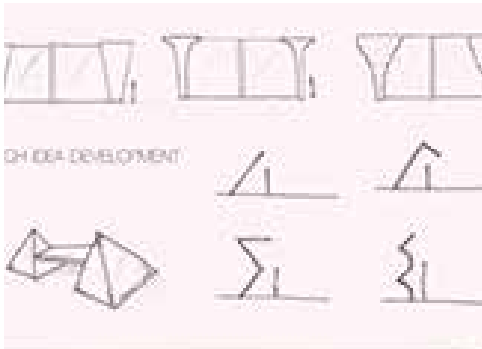


산업 수도에 위치: 이 대학은 샌프란시스코에 소재하므로 다른 프로그램에 비하여 경쟁력이 있고 업계 최고의 회사들에 노출되어 있습니다. 샌프란시스코에는 미국의 다른 어떤 단일 지역에 비하여 더 많은 유명 디자이너들이 거주하고 일하고 있습니다. 샌프란시스코에 소재하므로 미국 내 가장 접근이 쉬운 최고 디자인 쇼룸인 San Francisco Design Center (샌프란시스코 디자인 센터 - SFDC)에 즉시 갈 수 있습니다.

학제간 접근: 이 대학의 교과과정을 통해 학생들은 그래픽 아트와 다른 관련 아트 및 디자인 과정을 배우고 혜택을 받을 수 있습니다.



커리어 진로





학교 소개

샌프란시스코는 International Interior Designer Association (IIDA), American Society for Interior Designers (ASID), Hospitality Industry Association (HIA) 등 이 학교의 학생 지부와 협력하고 있는 여타 지부들을 자랑합니다. 이 대학은 전문 사무소에서 이루어진 전문가에 의한 포트폴리오 평가에 참여하는 이들 그룹들과 함께 합니다.

인테리어 건축과 디자인 대학은 온라인 및 정규 수강 학생들에게 시카고에서 열리는 NeoCon, Starbucks 경연 프로젝트 및 HIV/AIDS 치료를 위한 연례 모금 디자인 행사인 DIFFA(Design Industries Foundation Fighting Aids)에 참가할 기회를 제공합니다.

인테리어 건축과 디자인 대학은 미국 내 가장 유명한 디자이너 및 회사를 대부분과 연결되어 있습니다. 이 대학은 교수진, 현지 학습, 인턴십, 강의 및 많은 다른 활동을 통하여 이곳의 지역사회와 협력하고 있습니다.

이 대학 학생들은 Retail Design Institute(소매 시설 디자인 연구소)의 연차 국제 학생 점포 디자인 경연에서 자주 우승합니다. Anthony Nguyen은 Ete Cosmetics Retail Space를 위한 그의 디자인으로 이 경연에서 2등을 차지하여 두각을 나타냈습니다. 이 대학 학생들은 또한 NEXT Student 디자인 경연 대회와 Leftovers Consignment Store가 후원하는 ReVamp a Chair Competition 등 두개의 연차 디자인 경연대회에 참가합니다. 후자는 현지의 동물 보호소를 위한 자선모금활동으로 참가 학생들은 주어진 의자를 다시 디자인합니다.

최근에 Hospitality Design Magazine은 "영향력을 가지고 있는 프로젝트, 사람들 및 학교들"을 중점적으로 다루는 9월호 교육특집을 냈습니다. AAU를 Cornell, Harvard 및 Georgetown 등과 함께 크게 다루고 있습니다.



학위 요건

인테리어 건축과 디자인 준학사[AA]

AA 학위 필수 단위

전공 과목	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

인테리어 건축과 디자인 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 교양 과목 선택 수강

인테리어 건축과 디자인 AA 학위 핵심 과목

FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 122	색채 기초
IAD 100	디자인의 원리와 요소
IAD 140	건축 문서 입문
IAD 200	스튜디오 1: 인테리어 건축 디자인 입문
IAD 240	건축 법규와 시스템
IAD 241	투시도 드로잉 기법
IAD 245	재료
IAD 280	BIM과 디자인 그래픽
IAD 330	조명 디자인 입문
LAN 375	아이디어 개발 스케칭

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계:

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

인테리어 건축과 디자인 미술학사[BFA]

BFA 과정 필수 단위

전공 과목	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

인테리어 건축과 디자인 미술학사[BFA] 학위 요건

• 모든 핵심 및 전공 과정과 LA 107 또는 LA 108, LA 226/IAD 230 및 LA 229/IAD 231에서 C- 학점 이상.

• GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	2
인테리어 건축 역사	2
구직 커뮤니케이션과 실습	2
역사 이해	1
수량과 인적 요소	1
문화 아이디어와 그 영향	1

위 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 교양 과목 선택 수강

인테리어 건축과 디자인 BFA 학위 핵심 과목

FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 122	색채 기초
IAD 100	디자인의 원리와 요소
IAD 140	건축 문서 입문
IAD 200	스튜디오 1: 인테리어 건축 디자인 입문
IAD 240	건축 법규와 시스템
IAD 241	투시도 드로잉 기법
IAD 245	재료
IAD 280	BIM과 디자인 그래픽
IAD 330	조명 디자인 입문
IAD 450	IAD 포트폴리오 준비
LAN 375	아이디어 개발 스케칭

일반 교육 필수

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

IAD 430	인테리어 디자인 전문 실습
LA 291	커리어 설계

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

인테리어 건축 역사

LA 226/IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관

수량과 인적 요소

LA 254	인간중심 디자인

문화의 아이디어와 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

인테리어 건축 및 디자인 자격증

자격증 과정 필수 과목

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 단위
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위

합계 120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

인테리어 건축과 디자인 석사 [AA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

인테리어 건축과 디자인 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

인테리어 건축과 디자인 MA 학위 필수 전공 과목

IAD 600	개념, 이론과 디자인 과정
IAD 601	디자인 문서화의 기본
IAD 602	인테리어 디자인 건축 시스템
IAD 603	실내 환경 스케칭과 퍼스펙티브
IAD 604	조명 디자인
IND 608	디지털 이미징
IAD 610	공간 디자인
IAD 611	건축정보 모델링
IAD 612	재료의 사용
IAD 613	인테리어 디자인 스튜디오

인테리어 건축과 디자인 MA 학위 필수 인문 과목

GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 634	인테리어 디자인 전문 관행

인테리어 건축과 디자인 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

인테리어 건축과 디자인 MFA 학위 요건

- 최종 논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 누적 2.0 이상
- 63개 필수 과목 모두 C 학점 이상
- 학부 수준의 인문 및 과학 과목 최소 30 학점 (참고: 학사 과정에서 받은 학점 포함)

인테리어 건축과 디자인 MFA 학위 필수 전공 과목

FA 630	색채 이론
IAD 600	개념, 이론과 디자인 과정
IAD 602	인테리어 디자인 건축 시스템
IAD 604	조명 디자인
IAD 609	디자인을 위한 스케칭
IAD 610	공간 디자인
IAD 611	BIM - 빌딩정보모델링
IAD 612	재료의 사용
IAD 613	인테리어 디자인 스튜디오

인테리어 건축과 디자인 MFA 학위 필수 인문 과목

예술사 이해와 심미적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술 세계와 고전주의의 기원
GLA 602	20세기 예술과 이념
GLA 607	계몽시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 복원하기: 19세기 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

타문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 경험하기
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화 내러티브
GLA 617	근대 세계의 신화
GLA 619	근대미국연극의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문 관행과 커뮤니케이션

GLA 634	인테리어 디자이너의 전문적 관행

전공별 대학원 인문 과목

GLA 630	지속가능 디자인의 조사

학부 과정

IAD 100 디자인의 원리와 요소

이 과정은 2차원과 3차원 공간과 구도 문제 해결에 치중하면서 디자인의 기본을 소개합니다. 학생들은 문제에 대하여 다양한 솔루션을 개발하고 스케치와 모형을 사용하여 실물의 비례대로 개념을 제시합니다. 추상적인 개념적 아이디어를 전달하기 위하여 디자인 요소의 활용을 강조합니다.

IAD 125 주방과 욕실 디자인

이 과정은 주방과 욕실 디자인의 독특한 기능, 인체공학 및 공간적 요건에 치중합니다. 법규 준수, 기본 배관, 전기 및 조명 솔루션, 집기, 가구, 기기, 장비, 소재 및 마감 등의 주제가 포함됩니다. 학생들은 자신들의 디자인 의도를 전달하기 위하여 법규에 맞는 디자인, 입면도, 단면도와 투시도를 그립니다.

IAD 140 건축 문서 입문

이 과정에서 학생들은 건축 문서 작성에 필요한 실용적인 기술을 습득합니다. 학생들은 평면, 조명, 전기, 가구 및 마감 도면, 단면, 입면도, 상세도와 일정표 등 설계 및 건축 도서를 손으로 작성합니다. 레터링, 선 굵기, 치수 및 그래픽 심볼도 다룹니다.

IAD 161 황금분할과 신성한 기하학

우주의 구조를 구성하는 독특한 기하학적 구조와 비례에 대한 학습 예술적, 수학적, 철학적 및 미학적 측면을 탐구합니다. 학생들은 고전 및 현대 출처의 자료로 이들 신성한 원리의 상징 및 실용적 이론과 응용을 검토합니다. 모든 전공 분야 학생들에게 개방되어 있음.

IAD 200 스튜디오 1: 인테리어 건축 디자인 입문

이 과정에서 학생들은 디자인 과정을 처음 경험하고 디자인의 원리와 요소를 실내건축환경에 적용합니다. 기본적 수준에서 학생들은 요건을 확인하고 프로그램 요건에 따라서 다양한 대안을 생성하고 발전시킨 후 그래픽 프레젠테이션을 만듭니다.

IND 210 디지털 이미징

이 과정은 학생들에게 디지털 이미징 소프트웨어를 소개합니다. 학생들은 색상 프레젠테이션을 보강하고 그래픽 레이아웃을 만들고 여러 종류의 매체를 통일된 이미지로 통합하는 기법을 배웁니다.

IAD 215 디자인 과정에서 모형 만들기

학생들은 실내 환경을 위한 3차원 시각화 과정을 배웁니다. 학생들은 디자인 과정의 모든 단계를 위한 모형을 개발합니다. 컨셉 모형, 스케치/작업 모형, 구조 모형 및 상세한 최종 프레젠테이션 모형을 탐구합니다.

IAD 230 전통 실내건축 개관

이 과정은 선사시대에서 19세기 초에 이르는 기간의 건축, 디자인, 가구 및 소재의 주요 변동, 혁신 및 발전에 치중합니다. 학생들은 디자인 언어를 적용하고 일련의 과제와 토론을 통하여 사회, 정치, 역사 및 경제적 영향을 더 깊이 검토합니다.

IAD 231 현대 실내건축 개관

학생들은 산업혁명에서 현재에 이르기까지 건축과 실내 디자인의 현대적 개념의 진화를 배웁니다. 역사, 정치 및 지리적 영향에 특히 유의하면서 사회 철학을 탐구합니다.

IAD 232 베이 지역 건축 개관

학생들은 샌프란시스코의 건축과 실내 디자인을 베이 지역의 역사와 연관지어 학습합니다. 학생들은 일반 구조 용어와 역사적 맥락에서 자재와 가구/비품의 배치 방법을 배웁니다. 건축, 지붕 종류, 창문, 현관, 탑 및 실내 장식에 대한 지시사항을 탐구합니다.

IAD 240 건축 법규와 시스템

이 과정은 빌딩 시스템의 기술적 배경을 제공합니다. 학생들은 디자인 팀과의 전반적 협력을 위한 중요한 지식을 습득합니다. 구조, 기계, 전기, 배관과 음향 시스템, 세부 처리, 건축 법규, 화재 등급, 음향 및 용도지역 등의 주제를 포함합니다. 학생들은 상업건물의 복원에 치중하는 일련의 디자인 제안서 작성 및 2차례의 시험을 통하여 자신들의 지식과 기술을 연습합니다.

IAD 241 투시도 드로잉 기법

학생들은 디자인 의도를 전달하기 위하여 1점 및 2점 투시도 드로잉을 배웁니다. 그늘과 그림자, 인체와 조경 요소의 통합을 통하여 라인 드로잉을 더욱 개발합니다. 손으로 그리는 투시도 드로잉의 개발을 보강하기 위하여 기계 투시도 드로잉을 학습합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

IAD 245 재료

인체공학, 환경 속성, 라이프 사이클 비용, 실내 공기질, 방염 등급, 규제, 색채 상호작용 및 사용목적에 따라서 실내 장식을 위한 재료의 특성과 성능을 평가합니다. 재료의 조립, 설치 및 유지를 토론합니다. 재료 브랜드와 규격에 대한 최종 프로젝트를 개발합니다.

IND 260 컴퓨터 제도

학생들은 자신들이 이미 가지고 있는 제도 및 디자인 기술을 최종적으로 간단한 문서로 정리할 디자인 프로젝트에 적용하면서 여러 가지 CAD 기술을 배웁니다.

IAD 270 3D 디지털 모델링

학생들은 컴퓨터를 사용하는 공간의 시각화에 필요한 절차를 이해하게 됩니다. 학생들은 자신들의 디자인을 개발하고 표현하며 기하학, 소재, 빛과 그림자를 사용하여 그들의 가상 환경을 개선하는 기법을 개발합니다. 간단한 애니메이션도 탐구합니다.

IAD 280 BIM과 디자인 그래픽

이 과정은 건물정보모델링(BIM) 기술을 소개합니다. 학생들은 가상 3차원 모형과 계획, 입면도, 단면도 및 상세도를 포함하는 문서를 작성합니다.

IAD 310 스튜디오 2: 주거 디자인(중전 IAD 350 디자인 4: 디자인 개발)

학생들은 프로그래밍에서 디자인 문서 작성에 이르는 중급 수준의 디자인 프로세스를 실습합니다. 분석, 프로그래밍, 컨셉 디자인, 공간 계획, 디자인 개발 및 문서화 등 자신의 디자인 프로세스를 진행 및 전달하는 학생의 능력을 기초로 프로젝트를 평가합니다. 규격과 건축적 상세 처리를 강조합니다.

IAD 330 조명 디자인 입문

이 과정에서 학생들은 주거 및 상업 환경을 위한 기본적인 조명 디자인, 드로잉 및 규격을 개발합니다. 디자인 프로세스, 조도 구성, 빛과 색상, 법규, 계산, 전등 배치 및 제어를 포함하여 디자인을 평가합니다. 에너지 절약 법규와 일광 조명을 강조합니다.

IAD 340 스튜디오 3: 상업 디자인(중전 IAD 300 디자인 3: 디자인 프로세스)

학생들은 상업 건물 디자인 프로젝트를 위한 프로그램과 맥락에 대한 종합적 대응을 개발하기 위하여 자신들이 배운 모든 기술을 적용합니다. 학생들은 조사, 개념과 디자인 개발, 문서화 및 프레젠테이션을 포함, 디자인 프로세스에 대한 자세한 이해를 보여줍니다. 실제 적용을 위한 디자인을 강조합니다.

IAD 345 컬러 렌더링 기법

이 과정은 여타 그래픽 전달 방법을 보완하는 전문 렌더링 기법에 치중합니다. 학생들은 자신들 디자인의 진본을 만들기 위하여 다양한 매체를 사용합니다. 작품은 색채 이론의 적용과 건축된 환경의 색상, 빛, 소재, 텍스처의 효과를 나타내는 능력을 기초로 평가됩니다.

IAD 363 가구와 수납가구 디자인

이 가구 디자인 입문과정에서 학생들은 맞춤 가구를 만드는 데 사용되는 소재와 기법은 물론 가구의 역사를 배웁니다. 이 과정은 학생들에게 자신들이 디자인한 것을 만드는 기회를 주기 위하여 고안되었습니다.

IAD 380 지속가능 디자인

이 과정에서 학생들은 환경을 의식하는 디자인 분야에 대하여 실용적으로 이해하게 됩니다. 학생들은 환경에 대한 디자인의 영향과 환경을 보존하고 보호하기 위한 방법을 배웁니다. 자연의 조화의 원리, 무독성 자재 및 디자인 업계 내의 지구 친화적 노력에 치중합니다.

IAD 410 스튜디오 4: 사회적 디자인

이 과정은 건축 방법, 자재, 시스템 및 사용자에게 관련된 지속가능성의 개념, 원리 및 이론에 치중합니다. 학생들은 건물 입주자의 건강, 안전, 복지 및 성적을 올려주는 디자인 솔루션을 개발하여야 합니다. 열역학 및 음향 디자인의 원리, 실내 공기질과 업계에 적용되는 규제를 강조합니다.

IAD 430 인테리어 디자인 전문 실습

인테리어 디자인 실습을 위하여 필요한 비즈니스 기술을 강조합니다. 전문가 윤리, 책임, 규격, 구매 문서와 절차를 강조합니다. 학생들은 수수료 구조를 설정하고, 서비스 조건을 협상하고 프로젝트를 관리 및 추진하는 것을 배웁니다.

IAD 440 스튜디오 5: 상급반 스튜디오 종합 디자인

이 과정은 학생들이 자신들의 모든 기술을 적용하게 될 복잡한 상업 프로젝트에 치중합니다. 학생들은 해당 프로젝트에만 있는 디자인 문제를 확인하고, 해당 절차를 분석하여 비슷한 문제를 충족하기 위하여 사용되는 혁신적 해결책을 위한 사례 연구를 진행하고, 최고의 솔루션을 개발하기 위하여 자신들의 창의적 아이디어와 성공적인 디자인 요소를 결합 합니다. 적극적 지속가능성을 높여주는 종합적 방법과 솔루션과 적절한 다양한 매체의 드로잉을 포함 완전한 프레젠테이션을 강조합니다.

IAD 450 IAD 포트폴리오 준비

이 포트폴리오는 디자이너의 범위와 프로젝트에 대한 전반적 접근방법을 그래픽으로 표현합니다. 이 과정에서 학생들은 강사의 지도하에 자신들의 능력과 개성 있는 스타일을 표출하기 위하여 아이덴티티 패키지와 포트폴리오를 개발합니다. 각자의 강점과 전문가로서의 준비상태를 전달하는 것을 강조합니다.

IAD 490 포트폴리오 보강

한분의 교수와 한명 내지 3명의 학생 간의 고급 수준의 수업입니다. 해당 학생에 관련된 프로세스, 프로젝트, 기법, 개념 및 스타일을 다룹니다. 해당 개별 학생의 독특한 결과물을 산출합니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

IAD 498 협업 프로젝트

이 코스는 주어진 기준을 충족하고 다른 프로그램의 학생들과 서로 다른 전공 분야 간의 협업 프로젝트에 참가하도록 선정된 학생들에게 제공됩니다.

IAD 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제 별로 다릅니다.

IAD 500 그래픽 디자인 인턴십

인테리어 건축과 디자인 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

IAD 600 개념, 이론과 디자인 과정

이 과정은 문제 해결을 통하여 디자인 프로세스를 탐구합니다. 대안의 스케칭, 응용연구와 디자인 소통을 위한 적절한 매체를 강조합니다.

IAD 601 디자인 문서화의 기본

이 과정은 인테리어 건축과 디자인을 위한 건축 문서의 기본을 가르칩니다. 디자인 문서화에는 계획도면, 입면도 및 단면도 등이 포함됩니다.

IAD 602 인테리어 디자인 건축 시스템

이 과정은 건축 시스템의 기술적 배경을 제공합니다. 학생들은 디자인 팀과의 전반적 협력을 위한 중요한 지식을 습득합니다. 구조, 기계, 전기, 배관과 음향 시스템, 세부 처리, 건축 법규, 용도지역 등의 주제를 포함합니다. 학생들은 건축 계획 도면을 작성하여 자신들의 이해를 나타냅니다. 이전의 경험 또는 작품을 CD로 제출해야 합니다.

IAD 603 실내 환경 스케칭과 퍼스펙티브

이 과정은 빠른 스케치를 하고 디자인을 전달하기 위하여 투시도와 구성도를 사용하는 능력을 다룹니다.

IAD 604 조명 디자인

학생들은 일련의 프로젝트에서 조명 디자인을 탐구합니다. 기술 및 미학적 원리를 강조합니다. 비용과 예산을 다룹니다.

IAD 605 주거건물 디자인

학생들에게 개념 디자인에서 디자인 개발 및 건축 문서에 이르는 디자인 프로세스를 가르치기 위하여 주거 건물의 복원을 사용합니다. 학생들은 각자의 포트폴리오에 적합한 포괄적인 프레젠테이션을 만듭니다.

IAD 606 상업건물 디자인

학생들에게 개념 디자인에서 디자인 개발 및 건축 문서에 이르는 디자인 프로세스를 가르치기 위하여 상업 건물 프로젝트를 부과합니다. 학생들은 각자의 포트폴리오에 적합한 종합적인 프레젠테이션을 만듭니다.

IAD 607 접객건물 디자인

학생들에게 개념 디자인에서 디자인 개발 및 건축 문서에 이르는 디자인 프로세스를 가르치기 위하여 접객시설 프로젝트를 부과합니다. 학생들은 각자의 포트폴리오에 적합한 종합적인 프레젠테이션을 만듭니다.

IAD 608 디지털 이미징

학생들은 이미징 소프트웨어 사용 능력을 더욱 향상하고 컬러 프레젠테이션을 위한 디지털 기법을 개선하고 각종 매체를 더 효과적으로 통합합니다. 그래픽 디자인 원리를 강조합니다.

IAD 609 디자인을 위한 스케칭

이 스튜디오 수업에서 디자인의 시각화를 위한 빠른 스케치와 색칠 기법을 익힙니다.

IAD 610 공간 디자인

이 프로젝트 기반의 과정은 특히 형태, 기능 관련 공간 디자인의 개발을 강조합니다. 공간 디자인 개념의 개발, 핸드 스케칭, 투시도 드로잉과 렌더링도 아울러 강조합니다.

IAD 611 BIM - 건축정보 모델링

이 프로젝트 기반의 과정은 건물의 구성부분의 수량과 특성은 물론 기하학, 공간 관계, 지리적 정보를 전달하는 수단으로 건축정보 모델링을 소개합니다. 학생들은 계획도면, 단면도 및 입면도를 유연하게 생성할 수 있는 하나의 파일에 프로젝트 데이터를 유지하는 것을 배웁니다.

IAD 612 재료의 사용

이 프로젝트 기반의 과정은 이 직업에서 사용되는 건축과 마감 자재의 적절한 선택, 규격 및 설치를 강조합니다.

IAD 613 인테리어 디자인 스튜디오

학생들은 부지 분석에서 디자인의 문서화에 이르는 중급 규모의 혼합 사용 프로젝트를 다룹니다. 디자인 프로세스, 연구 및 마감재, 일광조명 및 실내 공기질 등 인테리어 환경에 적용되는 지속가능 디자인의 원리를 강조합니다.

IAD 620 소매시설 디자인

현장 학습과 소비자 행태의 직접적인 관찰을 통하여 지도하기 위하여 학생들에게 상업 프로젝트를 부과합니다. 디자인의 창의성을 강조하면서 전문적 프레젠테이션 기법, 법규, 심볼, 에너지 절약 및 문제 해결 기법 등을 제시합니다. 이 프로젝트는 기존 건물 안의 새로운 공사를 포함합니다. 학생들은 각자의 포트폴리오에 적합한 종합적인 프레젠테이션을 만듭니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

IAD 621 3D 모델링

학생들은 컴퓨터를 사용하는 공간의 시각화에 필요한 절차를 더 잘 이해하게 됩니다. 학생들은 AutoDesk Viz를 사용하여 자신들 디자인의 모형을 만듭니다.

IAD 625 지속가능 디자인 개관

이 과정은 지속가능한 디자인 개념과 21세기 디자인에 영향을 미치는 환경의 문제에 치중합니다. 학생들은 사실을 검토하고 개인적인 철학에 이르는 지속가능성에 관한 의견을 개발합니다.

IAD 636 현대 디자인 스튜디오

이 과정은 현대성이 어떻게 현대 및 전통적 건축 방법에 밀접하게 연결되어 있는지를 검토합니다. 학생들은 공간의 품질, 추상적 구성과 소재 선택에 치중하면서 MFA 수준의 3가지 디자인 프로젝트를 완성합니다. 20세기의 진취적 개념, 아이디어 및 발명을 검토합니다.

IAD 640 빛과 색상의 인식

이 과정에서 학생들은 색과 빛의 원리와 그것들이 인식과 실내 환경에 어떻게 영향을 미치는지를 배웁니다. 학생들은 디자인을 통한 인간의 정서적 반응, 방향 인지 및 행태의 변화를 고려하면서 통합 솔루션을 설명하고 예측하기 위하여 각종 색채 이론과 현대의 연구를 활용합니다. 학생들은 초점을 강조, 보완 및 생성하기 위하여 색채 구성을 사용하여 공간을 분석합니다.

IAD 650 포트폴리오 준비

디자이너에게 자신의 아이디어와 디자인 결정을 그래픽, 즉, 포트폴리오로 표현하는 능력이 필수적입니다. 이 과정은 학생들의 강점과 전문적 준비상태를 보여주는 아이덴티티 패키지와 포트폴리오를 만들기 위하여 디자인 능력과 개인적인 스타일과 관련하여 자신의 아이덴티티를 개발하도록 도와줍니다.

IAD 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

IAD 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완수하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

IAD 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

IAD 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 주별 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

IAD 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

IAD 810 개념

이 과정에서 학생들은 최종 논문 프로젝트를 위하여 개념의 문서화와 개발과 추상적 디자인 해석의 개발을 계속합니다. 학생들은 매주 지도학습 일지 쓰기, 구두 보고 및 최종 프레젠테이션을 통하여 자신들의 진도를 문서화합니다.

IAD 812 프로그래밍과 공간 계획

이 지도학습은 역사적, 관찰에 의한, 그리고 대화형 조사를 통하여 공간 계획과 프로그래밍에 치중합니다. 학생들은 건물과 부지를 평가하고 인적 요소, 접근성과 건축 법규를 검토합니다. 고객과 사용자 요구 분석을 통하여 학생들은 인접행렬, 흐름도와 거품 도표를 작성합니다.

IAD 830 디자인 개발

학생들은 이 과정에서 디자인을 개발하고 그 결정을 마무리합니다. 학생들은 최종 논문 프로젝트를 위하여 FF&E, 평면 계획, 가구 계획, 작업 도면 및 아이덴티티 프레젠테이션 그래픽스를 완성합니다. 학생들은 매주 지도학습 일지 쓰기, 구두 보고 및 최종 프레젠테이션을 통하여 자신들의 진도를 문서로 나타냅니다.

IAD 834 재료

학생들은 이 과정에서 실내에 사용할 소재의 사용에 치중합니다. 유지관리, 내구성, 환경적 영향, 미적 요소를 상기하고 적용합니다. 학생들은 최종 논문 프로젝트를 위한 규격을 작성하고 매주 지도학습 일지로 그 과정을 문서화 합니다.

IAD 838 3D 모델링

이 과정에서 학생들은 5개 주요 인테리어 디자인 분야의 디지털 렌더링에 치중합니다. 학생들은 3차원 모델링 기법을 개발, 적용합니다. 학생들은 최종 논문 프로젝트를 위하여 인테리어 디자인의 진정한 재현을 개발 순화하고 주별 지도학습 일지와 최종 프레젠테이션을 통하여 그 과정을 문서화 합니다.

IAD 850 논문의 완성

이 과정에서 학생들은 각자의 최종 논문 프로젝트에 지도와 비평을 받습니다. 아울러, 학생들은 최종 논문 프로젝트의 텍스트와 그래픽 부분에 대한 방법을 토론합니다.

IAD 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



주얼리 및 금속 공예





제공 과정

Academy of Art University는 형태, 텍스처, 색채, 입을 수 있는 형태를 사랑하고 3차원으로 일하는 것을 즐기는 예술가를 위하여 구축된 혁신적인 교과과정을 제공합니다. 개인의 비전에 대한 강력한 지원에 뿌리를 두고 있는 주얼리 및 금속공예 학위 프로그램은 아이디어를 추구함에 있어서 자발적인 탐구와 비판적인 사고를 격려하며 아이디어를 구현하기 위한 기술과 자기훈련을 격려합니다. 이 프로그램은 이 첨단 주얼리 및 금속공예 학교에서 조사와 대화를 강조하는 학제간 협업에 의하여 더욱 풍부해집니다.



커리어 진로

학생들이 주얼리 및 금속공예 학위를 받는 과정에서 그들이 다음과 같은 전문직 기회를 위하여 대비할 수 있도록 포트폴리오와 원만한 기술력을 개발합니다:

- 아티스트 보조
- 비즈니스 소유자
- 주조공방 책임자
- 위탁 아티스트
- '특별한' 고급 기능적 및 비기능적 오브제의 디자이너
- 패션 액세서리 디자인
- 갤러리 보조
- 갤러리 큐레이터
- 갤러리 소유자
- 주얼리 디자인 보조
- 특별한 고급 패션 액세서리 주얼리 디자이너
- 주얼리 몰드 공방 책임자
- 주얼리 제작 보조
- 주얼리 수리 전문가

- 한정판 캐스터
- 한정판 주얼리 디자이너
- 대량생산 공방 책임자
- 금속 조립사
- 몰드사
- 제품개발사
- 제품개발
- 제품책임자
- 제품전문가
- 소형 오브제 몰드사
- 스타일링 보조
- 수석 모델러/보조
- 독특한 금속 프로토타입 디자이너
- 그밖에 다수!



학위 요건

주얼리 및 금속공예 준학사[AA]

AA 필수

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+인문	18 단위
합계	66 단위

AA 주얼리 및 금속 공예 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	2
예술사 이해	2
구직 커뮤니케이션 및 관행 과정	1

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 필요.

주얼리 및 금속 공예 AA 학위 핵심 과목

FASCU 130	조각 1
FND 113	소통을 위한 스케칭
FND 122	색채 기초 또는
FND 125	색채와 디자인 또는
FSH 120	패션 색채 개념
FSH 168	패션 매체 디지털 도구 또는
ILL 133	디지털 매체 1: 사진과 이미징
JEM	주얼리 및 금속 공예 1
JEM 155	주얼리와 패션
JEM 165	원심 및 진공 구조 1
JEM	주얼리 및 금속 공예 2
JEM 233	주얼리 및 금속 공예 디지털 디자인, 레이저 절단 및 밀링
JEM 240	에나멜 처리 1
JEM 344	금속 이동 1

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계:

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사



주얼리 및 금속공예 미술학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

BFA 주얼리 및 금속 공예 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위의 일반교육 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 필요.

주얼리 및 금속 공예 BFA 학위 핵심 과목

FA 420	상급반 포트폴리오 워크샵/전문적 실습
FASCU 130	조각 1
FND 113	소통을 위한 스케칭
FSH 120	패션 색채 컨셉
FSH 161	패션 비즈니스 디지털 테크닉
JEM	주얼리 및 금속 공예 1
JEM 155	주얼리와 패션
JEM 165	원심 및 진공 주조 1
JEM	주얼리 및 금속 공예 2
JEM 233	주얼리 및 금속 공예 디지털 디자인, 레이저 절단 및 밀링
JEM 240	에나멜 처리 1
JEM 344	금속 옮기기 1

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화

LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아시아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 대수와 기하학
LA 286	전산수학
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 이념과 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

주얼리 및 금속공예 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	30 단위
+ 대학원 인문학	6 단위
합계	36 단위

주얼리 및 금속공예 석사 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

주얼리 및 금속공예 석사 MA 필수 전공 과목

FA 601	드로잉
JEM 605	단조와 성형
JEM 608	왁스 성형 및 주조 입문
JEM 610	주얼리 및 금속공예: 디자인과 조립
JEM 620	주얼리 및 금속공예: 고급 디자인과 조립
IND 630	소재와 공정의 혁신
JEM 649	조각과 주얼리 모듈 캐스팅
JEM 660	3D 프린팅과 모델링 입문
JEM 668	디지털 디자인 레이저 커팅
	전공 과목 +1

주얼리 및 금속공예 석사 [MA] 대학원 필수 인문학 과목

GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 674	미술가의 전문적 관행

주얼리 및 금속공예 미학석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

주얼리 및 금속공예 미술석사 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

주얼리 및 금속공예 석사 MFA 필수 전공 과목

JEM 605	단조와 성형
JEM 610	주얼리 및 금속공예: 디자인과 조립
JEM 620	주얼리 및 금속공예: 고급 디자인과 조립
JEM 630	소재와 공정의 혁신
JEM 644	학기중간 및 프로젝트 개발
JEM 649	조각과 주얼리 모듈 캐스팅
JEM 668	디지털 디자인: 레이저 절단과 밀링 2 전공 과목

주얼리 및 금속공예 미학석사 [MFA] 대학원 필수 인문학 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술 세계와 그 고전주의적 기원
GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 607	계몽주의 시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계를 위한 신화학
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 674	미술가의 전문적 관행

전공 지정 대학원 인문 과정

GLA 612	석사 후보 글쓰기와 연구

학부 과정

JEM108 왁스 카빙 및 캐스팅 입문

학생들은 성형, 텍스처, 기계가공, 톱질 및 왁스 용해 등 왁스 가공의 가감방법을 배웁니다. 학생들은 또한 배치 조각, 전사 및 축적을 통하여 비례를 만듭니다. 금속 왁스 캐스팅 및 현장 돌 캐스팅 등이 프로젝트에 포함됩니다.

JEM110 주얼리 및 금속 공예 1

이 과정에서 학생들은 비철 및 귀금속을 사용하여 금속공예품과 주얼리류를 만듭니다. 이 과정은 기술적 및 기본적 제작방법을 가르칩니다. 주얼리 세팅, 금속 단조, 양각, 단순 싱킹 및 다이 성형도 다룹니다.

JEM143 3차원 모델링 및 프린팅 1

이 과정은 3차원 모델링, 스캐닝, 3차원 프린팅을 위한 파일 준비 및 3차원 프린터 작동법을 소개합니다. 아울러, 학생들은 프린팅 가능 소재, 각종 프린팅 프로세스 및 가공 후 처리 기법에 대해서도 배웁니다. 학생들은 주얼리 디자이너, 조각가 및 산업 디자이너에게 유익한 신속 프로토타이핑 기법에 대한 지식을 습득합니다.

JEM155 주얼리와 패션

이 과정은 중급 수준의 조립, 주조 및 스톤 세팅 기법을 다룹니다. 체인 만들기, 에칭, 양각 및 르푸세 및 한번에 다수 만들기 등을 강조합니다. 학생들은 이들 기법을 사용하여 주얼리와 액세서리를 만듭니다. 학생들은 각자의 연구 및 아이디어 등 영감에 대한 기록을 유지합니다.

JEM165 원심 및 진공 주조 1

이 과정은 학생들에게 기본적인 원심 및 진공 주조 기법을 소개합니다. 학생들은 청동, 은 및 금을 가지고 작업하면서 인첵션 몰드 만들기, 탕구, 정밀 주조, 금속 붓기, 캐스팅 및 마감 등의 기술을 연마합니다. 학생들은 또한 왁스로 패턴을 직접 만들기 위하여 고대 및 현대적 기법을 사용합니다.

JEM210 주얼리 및 금속 공예 2

이 과정은 고급 조립, 스톤 세팅 기법, 도구 만들기, 유압 프레스 다이 성형 및 전기 주조 성형을 다룹니다. 학생들은 주얼리, 기능적 및 비기능적 형태 및 비철 및 귀금속, 플라스틱 및 여타 혼합 매체를 결합하는 소형 조각 기술을 연마합니다.

JEM224 텍스타일 기법

이 과정에서 주얼리, 텍스타일 아티스트와 조각가들은 텍스타일 기법을 금속에 적용하는 것을 배웁니다. 독특하고 착용가능한 조각공예품을 만들기 위해 미세 금속 와이어와 금속 스트립을 브레이딩과 바스켓 기법 뿐만 아니라 직조, 편직 및 크로세팅에 적용합니다.

JEM233 주얼리 및 금속 공예 디지털 디자인, 레이저 절단 및 밀링

학생들은 업계 표준 소프트웨어를 사용하여 디자인하며 업계 기법을 주얼리 디자인과 조각에 적용합니다. 학생들은 벡터와 래스터 도면을 작성하고 그 다음 다양한 소재로 복잡한 정밀 디자인을 레이저 절단기로 잘라냅니다. CNC 밀링 및 추가 벡터 디자인 기법을 다룹니다.

JEM235 운동역학과 기계공학

이 과정은 학생들에게 기계적 조각이나 로봇을 만들어 움직임을 생성, 전환 및 제어하는 데 사용할 수 있는 기어, 캠 폴리와 연결장치와 같은 간단하거나 복잡한 기계장치를 소개합니다. 이 과정은 움직임이나 상호작용을 프로젝트에 추가하려는 모든 학생들에게 추천합니다.

JEM238 제지/혼합매체

이 과정은 북아트, 조각, 판화, 드로잉, 페인팅 및 실험 사진을 위한 수제 종이를 만드는 법을 탐구합니다. 종이를 따로 사용하거나 다른 매체와 함께 사용합니다. 학생들은 합성, 천연 및 가공하지 않은 식물성 재료가 어떻게 펄프로 변하여 종이를 만드는 데 사용되는지를 배웁니다.

JEM239 주얼리: 디자인 및 렌더링

이 과정은 혁신적인 오리지널 주얼리 디자인을 개발하기 위한 렌더링 기법에 치중합니다. 수채물감, 색연필, 디지털 미디어 및 실례가 되는 역사적 참조물을 사용하는 원석과 금속의 렌더링 등의 주제도 포함됩니다. 최종 프로젝트는 손으로 그리거나 디지털 기법(학생이 선택)을 사용하여 전문적으로 제시, 디자인 및 렌더링한 독특한 주얼리의 컬렉션입니다.

JEM240 에나멜 처리 1

이 과정에서 학생들은 다채로운 디자인과 표면 보강을 위하여 금속에 유리를 녹여 붙이는 예술인 에나멜 처리를 배웁니다. 학생들은 우선 기본적 방법을 배운 후 이들 기본적인 방법을 다양한 기법에 적용합니다.

JEM245 주얼리와 금속공예의 역사

이 과정은 고대의 원시적 자료에서 21세기 디지털 혁신에 이르는 주얼리와 금속예술 디자인과 세공의 발전을 종합적으로 배웁니다. 재료, 심볼, 기법 및 주요 장인과 그들의 대표적 스타일과 기여 내용을 강조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

JEM 255 전자공학과 착용하는 장식품(폼)

이 과정은 아날로그 및 디지털 입출력, 전자 부품의 기본과 착용하는 오브젝트, 주얼리 및 조각에 사용할 마이크로프로세서의 기본 코딩을 소개합니다. 이 과정은 조각가, 세공 아티스트, 패션 디자이너, 주얼리 디자이너, 빛, 동작 및 상호작용을 자신들의 프로젝트에 결합하는 데 관심이 있는 모든 학생들에게 추천합니다.

JEM 265 원심 및 진공 캐스팅 2

이 과정에서 학생들은 복잡한 몰드와 기계적 마감과 함께 자신들의 원심 및 진공 캐스팅 기법을 연마합니다. 인젝션 몰드 만들기, 캐스팅 기법과 생산 마감 기법을 다룹니다. 학생들은 복수 부분의 조각 또는 주얼리 프로젝트를 진행하기 위하여 이들 기법을 사용합니다.

JEM 275 용접과 단조(Smithing)

이 과정에서 학생들은 단조와 가스, 아크, 미그 및 티그 용접 기법을 배웁니다. 이들 기법은 착용하는 공예품, 혼자 서 있는 조각품 또는 벽에 거는 작품(모듈 또는 단품) 중 하나일 수 있는 최종 프로젝트에 축소 모형으로 적용합니다.

JEM 310 주얼리 및 금속 공예 3

이 과정은 소재와 기법의 혁신에 치중합니다. 학생들은 플라스틱, 나무, 세라믹, 돌, 텍스타일, 페인트, 고무, 시멘트, 레진 및 파운드 오브제 등 다양한 소재를 깊이 탐구할 기회를 갖습니다. 주제로 연관된 일련의 예술품을 개발하는 것을 강조합니다.

JEM 320 주얼리세공 선반: 기법과 적용

이 고급과정은 높은 정밀도가 필요한 금속 선반 조립과 기계 가공 애플리케이션에 치중합니다. 학생들은 완전한 실린더 회전을 배우고 라이브 센터를 운전하고 저온 연결법을 사용하여 다양한 소재를 결합하는 것을 배웁니다. 안전과 복잡한 기법을 활용하는 프로젝트를 강조합니다.

JEM 333 3차원 모델링 및 프린팅 2

첨단 프린터를 사용하여 3차원 모델링의 고급 기법을 검토하고 시험합니다. 학생들은 더 복잡한 형태를 깊이 탐구하면서 개인별 개념을 계속 개발합니다. 주얼리 디자인 애플리케이션, 주얼리 세팅, 인터라킹 디자인 및 최종 모형의 전문가 수준 렌더링에 특히 주의합니다.

JEM 340 에나멜 처리 2

이 과정은 학생들에게 에나멜 처리 1에서 배운 기법을 더욱 연마하고 실험할 기회를 제공합니다. 학생들은 혁신적 기법과 마감 및 에나멜 처리를 금속가공 기술과 전문적으로 결합하는 방법을 배웁니다.

JEM 344 금속 옹기 1

이 과정에서 학생들은 금속을 옹기고 성형하기 위하여 망치와 모루 사용의 기본 원리를 배웁니다. 레이징, 싱킹, 단조, 싱킹 시밍 및 접기성형 등의 기본적인 금속 성형 기법을 다룹니다. 이들 기법을 모든 크기의 기능적 및 비기능적 용기 형태는 물론 주얼리류에 적용합니다.

JEM 422 고급 주얼리 세팅

이 과정에서 학생들은 자신들의 스톤 세팅 기술을 더욱 연마합니다. 프롱, 채널, 비드 및 파베 세팅 등 스톤 세팅 기법을 강조합니다. 스톤, 절삭 드릴, 펀치 및 비딩 도구의 준비와 사용도 다룹니다. 학생들은 최종 프로젝트에 적용할 기법을 선택합니다.

JEM 450 주얼리 및 금속 공예 포트폴리오 프로젝트

이 포트폴리오 프로젝트 과정에서 학생들은 전시에 적합한 일련의 독특한 작품들을 개발하고 향상시킵니다. 개념, 기술, 솜씨 및 프레젠테이션을 강조합니다.

JEM 490 포트폴리오 보강

이 과정의 작업은 특정 포트폴리오 작품을 개발하기 위한 집중적인 프로젝트 제안서가 필요합니다. 강사의 지도 아래 학생들은 개념과 시간표를 개발합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 해당 개별 학생의 프로젝트에 독특한 결과물을 산출합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

JEM 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

JEM 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제 별로 다릅니다.

JEM 500 주얼리와 금속공예 인턴십

주얼리 및 금속공예 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

JEM 605 단조와 성형

이 과정은 단조와 접기 성형을 통하여 비철 금속의 성형을 위한 문제와 그 해결책을 다룹니다. 학생들은 특정 프로젝트에 필요한 도구 만들기를 배웁니다. 이들 프로젝트에는 주얼리와 기능적 및 비기능적 오브제가 포함됩니다. 이 과정은 학생들에게 금속의 가단성에 대한 이해를 높여줍니다.

JEM 608 왁스 성형 및 캐스팅 입문

이 과정은 주얼리와 조각 작품을 위한 창의적이며 성공적인 금속 캐스팅에 필수적인 정보를 다룹니다. 학생들은 캐스팅 프로세스를 위한 왁스 모형을 만들기 위해서 왁스, 도구 및 마감을 선택하는 것을 배웁니다. 최종 금속 주조물은 수업 중에 만든 왁스 모형의 정확한 이미지를 따릅니다.

JEM 610 주얼리 및 금속공예: 디자인과 조립

이 과정은 학생들에게 기본적인 금속 조립과 캐스팅 기법을 배우면서 개인별 표현력을 키우는 기회를 줍니다. 이 과정에서 다루는 기법에는 용접, 조립, 스톤 세팅, 텍스처링, 고색처리 및 로스트 왁스 캐스팅이 포함됩니다. 학생들은 주얼리만으로 또는 기능적 및 비기능적 오브제와 함께 테마 면에서 연관된 일련의 작품을 만듭니다. 학생들은 이 과정을 위하여 자세한 스케치북/노트북을 유지합니다.

JEM 620 주얼리 및 금속공예: 고급 디자인과 제작

이 과정에서 학생들은 주얼리와 오브제 만들기에서 개별적으로 맞춤 프로젝트를 계속 탐구하고 순환합니다. 트렌드, 스타일 및 동향에 대한 이해도를 높이면서 개념 및 기술적 진보를 계속하는 것을 강조합니다. JEM 610에서 배운 기법들의 계속 학습으로 체인 만들기, 에칭, 중급 스톤 세팅 및 로스트 왁스 주조를 가르칩니다. 학생들은 이 과정을 위하여 자세한 스케치북/노트북을 유지합니다.

JEM 624 주얼리 제작: 금속 편직, 크로세 및 직조

금속 편직, 크로세, 직조 및 바구니 세공 등 텍스타일 기법을 적용하기 위하여 학생들은 금속을 사용하여 주얼리와 조각 작품을 만듭니다.

JEM 630 소재와 공정의 혁신

이전의 금속공예/주얼리 과정에 이어서 세련되고 의미있는 작품을 완성하기 위하여 학생들은 혁신적 개념, 소재 및 기법을 탐구합니다. 학생들은 전문적 결과물을 조사하기 위하여 연구, 대화 및 비평을 통하여 고무, 나무, 섬유, 시멘트 및 플라스틱 등의 소재를 사용합니다.

JEM 643 제지 탐구

이 과정은 캐스팅 모형은 물론 종이장을 만드는데 사용되는 서페이스 기법과 매체를 광범위하게 탐구합니다. 아시아와 유럽 양쪽의 기법을 모두 다룹니다.

JEM 644 학기중간 및 프로젝트 개발

이 과정은 학생들에게 성공적 학기중간 리뷰와 최종 프로젝트를 준비하는 데 치중할 기회를 줍니다. 학생들은 강력한 개념 및 기술적 개발에 관련된 이슈에 대응하여 자신들의 프로젝트 개발과 프레젠테이션을 검토, 탐구 및 규정합니다.

JEM 649 조각과 주얼리 모듈 캐스팅

학생들은 원시적 커틀피쉬 및 찰흙/모래 캐스팅으로부터 시작하여 역사적 캐스팅 기법을 우선 탐구하고 사용합니다. 학생들은 그 다음 원심 및 진공 캐스팅에서 로스트 왁스 절차를 사용합니다. 학생들은 복수 부분으로 구성된 최종 프로젝트를 만들기 위하여 이들 기술/기법을 사용합니다. 조각 오브제는 물론 주얼리를 만드는 것을 강조합니다.

JEM 659 조각과 주얼리 고급 모듈 캐스팅

복잡한 몰드에서 기계적 마감까지 고급 수준의 원심 및 진공 캐스팅 기법을 검토합니다. 학생들은 복수 부분으로 구성된 몰드와 합금 등 인젝션 몰드 만들기 기술과 캐스팅 기법을 추가로 배웁니다. 학생들은 복수 부분의 조각품 또는 주얼리 프로젝트를 완성하기 위하여 대량생산 마감 기법을 사용합니다.

JEM 660 3D 프린팅과 모델링 입문

3차원 모델링, 스캐닝, 3차원 프린팅을 위한 파일 준비 및 3차원 프린터 작동법을 소개하는 이 과정에서는 개념적 사고와 디자인이 강조됩니다. 아울러, 학생들은 프린팅 가능 소재, 각종 프린팅 프로세스 및 가공 후 처리 기법에 대해서도 배웁니다. 학생들은 주얼리 디자이너, 조각가 및 산업 디자이너에게 유익한 신속 프로토타이핑 기법에 대한 지식을 습득합니다.

JEM 668 디지털 디자인: 레이저 절단과 밀링

학생들은 개념을 크게 강조하는 개별적 프로젝트를 통하여 업계 표준 소프트웨어를 사용하여 디자인하며 주얼리 디자인과 조각에 업계 기법을 적용합니다. 학생들은 벡터와 래스터 도면을 작성하고 그 다음 다양한 소재로 정밀하고 복잡한 정밀 디자인을 레이저 절단기로 잘라내고 에칭합니다. CNC 밀링 및 추가 벡터 디자인 기법을 다룹니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

JEM 670 고급 3차원 모델링 및 프린팅

이 과정에서 학생들은 고급 3차원 모델링 및 신속 프로토타이핑 기법을 더 어려운 작품에 적용하고 다양한 생산 및 마감 방법을 실습합니다. 개인적인 개념을 개발하면서 정밀도와 정확성을 강조합니다. 이 과정은 학생들의 포트폴리오에 넣을 통일성 있는 작품들과 전문가 수준의 프레젠테이션을 개발하는 것으로 끝납니다.

JEM 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

JEM 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

JEM 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론향니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

JEM 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

JEM 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론향니다.

JEM 810 그룹 지도 학습 1

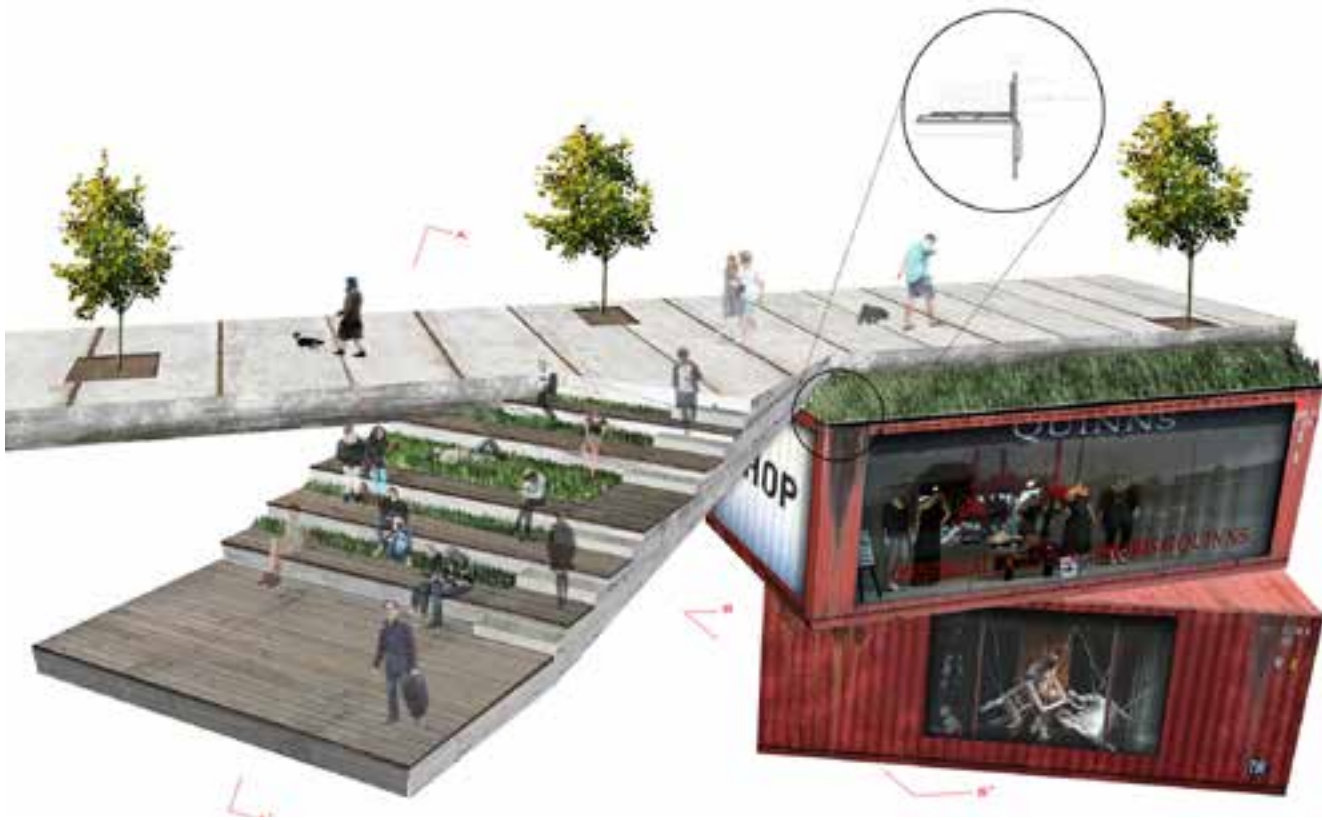
주얼리와 금속공예의 최종 포트폴리오를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 강사의 정규 비평과 기술적 지도에 더하여, 학생들은 동료들과 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론향니다.

JEM 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



조경 설계



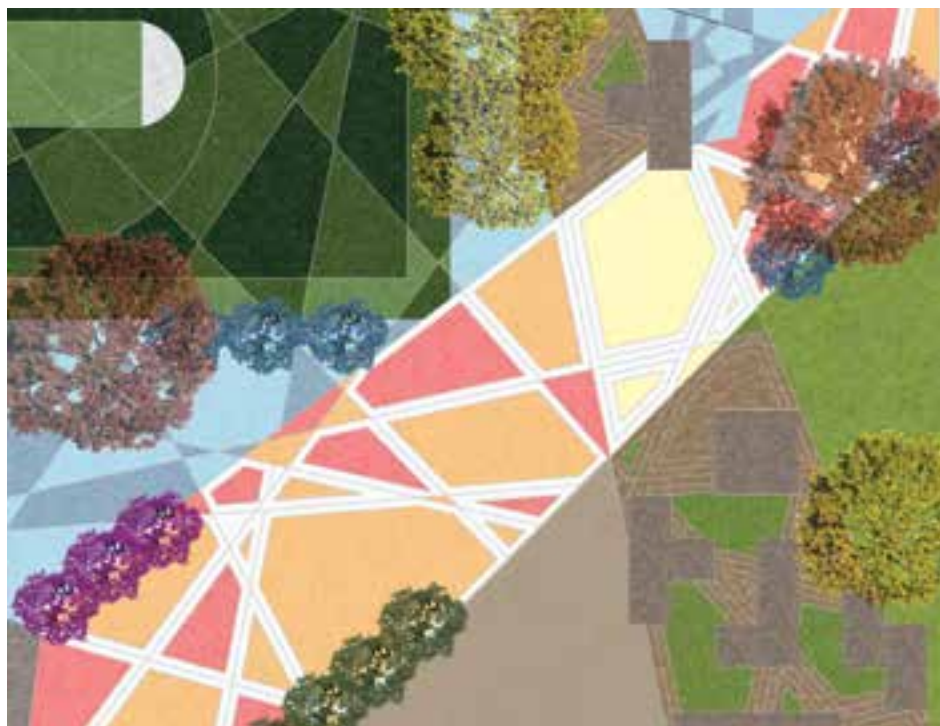


제공 과정

전문 교수진: 샌프란시스코는 조경설계사들의 최대 중심지입니다. 그들로부터 배우기 위하여 우리 대학으로 오십시오.

학제간 교과과정: 21세기를 위한 역동적 조경설계를 위하여 이 대학교의 건축, 인테리어 건축 및 디자인, 영화 및 텔레비전, 미술과 조각 및 그래픽 디자인 대학들과 협력합니다. 세상을 새롭게 보는 법을 배우고 사람들이 사랑하는 조경, 지구의 프로세스와 시스템을 복원하는 조경을 설계하십시오.

현실세계 경험: 조경설계의 최신 도구를 실습하고 다른 것들에 비하여 뛰어난 역동적 포트폴리오를 제작하기 위하여 모든 자원의 사용법을 마스터하는 것을 배우십시오.



커리어 진로

회사 대표, 도시 디자이너, 선임 조경설계사,
선임 프로젝트 책임자, 환경 플래너

초임 조경설계사, 공원 플래너,
자원관리조정관, 건축행정가

조경 디자이너, 원가견적사, 서식지 복원 조정관,
정원 디자이너, 원예상담가

조경설계회사의 직원, 기술적 규격작성자, 관개상담가,
정원 디자이너 보조, 묘목 재배사 보조

조경설계는 예술과 과학, 도시와 농촌, 삶의 시스템과 조각적 형태, 역사적 선례와 혁신적 비전의 완벽한 결합입니다. 이것은 미래의 직업입니다.

우리 대학에 와서 배우십시오!
이 대학의 25명 이상의 강사들은 모두 그들의 전문지식과 경험을 이 대학의 스튜디오와 교실로 직접 가져온 현역 조경설계사, 디자이너, 아티스트 및 건축사들입니다. 이 대학의 강사들은 전세계적으로 비전을 제시하는 뛰어난 디자인으로

널리 인정 받는 유명 조경설계 회사들을 대표합니다. 그 중 대표적 회사로 PWP Landscape Architecture, Bionic, Tom Leader Studio, SWA Group, Hargreaves Associates, Surface Design, Inc. 등이 있습니다.



학위 요건

조경설계 준학사[AA]

AA 필수

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

조경설계 AA 핵심 과정

ARH 110	스튜디오 1: 개념적 설계 스튜디오
FND 113	소통을 위한 스케칭
IAD 210	디지털 이미징
LAN 135	자연 세계 2: 기후와 식물군
LAN 180	조경수 1
LAN 193	조경 드로잉과 제도
LAN 213	디지털 렌더링
LAN 235	자연 세계 3: 부지 계획
LAN 240	식수 디자인
IAD 250	조경 디자인 스튜디오
LAN 260	기술 세계 1: 정지작업과 배수

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

조경설계 AA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과정, 그리고 다음 과목에서 최소 C-학점 이상:

LA 107	다국어 창작 또는
LA 108	예술 작문
LA/LAN 115	자연 세계 1: 기본 총
LA/LAN 117	조경설계 개관
LA/LAN 177	산업화 이전의 열린 도시 공간
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA/LAN 277	산업화 이후의 열린 도시 공간

- GPA 최소 2.0

아래의 필수 일반 교육 과목:

문서 커뮤니케이션	2
조경설계 역사	2
환경설계 수학	1
응용 수학	1
구직 커뮤니케이션 및 관행	1

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 수강 필요.

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

환경설계 수학

LA 255	대학 수학

응용 수학

LA 271	대학 기하 및 대수

조경설계의 역사

LA/LAN 177	산업화 이전의 열린 도시 공간
LA/LAN 277	산업화 이후의 열린 도시 공간

조경설계 미술학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

조경설계 BFA 핵심 과정

ARH 110	스튜디오 1: 개념적 설계 스튜디오
FND 113	소통을 위한 스케칭
IAD 210	디지털 이미징
LAN 135	자연 세계 2: 기후와 식물군
LAN 180	조경수 1
LAN 193	조경 드로잉과 제도
LAN 213	디지털 렌더링
LAN 235	자연 세계 3: 부지 계획
LAN 240	식수 디자인
IAD 250	조경 디자인 스튜디오
LAN 260	기술 세계 1: 정지작업과 배수
LAN 450	고급 디자인 스튜디오

조경설계 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과정, 그리고 다음 과목에서 최소 C-학점 이상:

LA 107	다국어 창작 또는
LA 108	예술 작문
LA/LAN 115	자연 세계 1: 기본 층
LA/LAN 117	조경설계 개관
LA/LAN 177	산업화 이전의 열린 도시 공간
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA/LAN 277	산업화 이후의 열린 도시 공간
LA/LAN 297	조경의 사회적 요소

- GPA 최소 2.0

아래의 필수 일반 교육 과목:

문서 커뮤니케이션	3
조경설계 역사	2
환경설계 수학	1
응용 수학	1
조경의 사회적 요소	1
역사 이해	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션 및 관행	1

위의 필수 교양 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위하여 인문 선택 과목 필요.

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291 디자인 커리어

역사 이해

하나만 선택:

- LA 171 서양 문명
- LA 270 미국 역사
- LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축
- LA 276 영국 세미나
- LA 278 프랑스 세미나
- LA 279 이태리 세미나
- LA 359 도시 사회학

조경설계의 역사

- LA/LAN 177 산업화 이전의 열린 도시 공간
- LA/LAN 277 산업화 이후의 열린 도시 공간

조경설계의 사회적 요소

- LA/LAN 297 조경의 사회적 요소

문화의 아이디어와 영향

하나만 선택:

- LA 127 세계 예술의 주제
- LA 193 민족학 연구
- LA 221 문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
- LA 238 세계 문학
- LA 292 프로그래밍과 문화
- LA 337 민족 연구의 주제들
- LA 343 비교 종교
- LA 368 문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학
- LA 462 신화와 상징의 힘

환경설계 수학

- LA 255 대학 수학

응용 수학

- LA 271 대학 기하 및 대수

조경설계 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	36 단위
합계	36 단위

조경설계 MA 학위 요건

- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

조경설계 MA 학위 전공 과목

IAD 608	디지털 이미징
LAN 605	프로세스로서의 드로잉
LAN 607	조경설계의 역사적 선례
LAN 609	디자인의 생태적 기초 1
LAN 610	조경설계 디자인 스튜디오
LAN 617	사이트 공학
LAN 619	디자인의 생태적 기초 2
LAN 620	사이트 설계 스튜디오
LAN 660	공적 공간 디자인 스튜디오
LAN 665	조경설계를 위한 디지털 그래픽
LAN 678	사람과 환경
LAN 679	조경설계를 위한 고급 디지털 그래픽

조경설계 미술석사[MFA]

조경설계 MFA 학위 필수 - 트랙 I

전공	30 단위
+ 지도 학습	12 단위
+ 선택*	9 단위
+ 대학원 인문학	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

조경설계 미술석사 MFA 학위 요건

- 최종 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0 이상
- 전체 63 소요 단위에서 C 학점 이상

조경설계 MFA 학위 필수 전공 과목

LAN 658	조경, 이론과 디자인
LAN 660	공적 공간 디자인 스튜디오
LAN 665	조경설계를 위한 디지털 그래픽
LAN 670	지역 계획과 분석
LAN 673	조경설계 방법과 소재
LAN 678	사람과 환경
LAN 679	조경설계를 위한 고급 디지털 그래픽
LAN 680	부지 계획과 지속가능 디자인 스튜디오
LAN 688	조경설계에서 부상 중인 주제들
LAN 690	고급 전문 디자인 스튜디오

산조경설계 미술석사 MFA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술 세계와 그 고전주의적 기원
GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 607	계몽 시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계의 전설
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 681	조경설계 전문 실습

전공 지정 대학원 인문 과정

GLA 640	도시 조경의 역사

조경설계 미술석사[MFA]

조경설계 MFA 학위 요건 - 트랙 II

전공	60 단위
+ 지도 학습	12 단위
+ 선택*	9 단위
+ 대학원 인문학	6 단위
합계	87 단위

*학과장 승인 시

조경설계 미술석사 MFA 학위 요건

- 최종 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0 이상
- 전체 87 소요 단위에서 C 학점 이상

조경설계 MFA 학위 필수 전공 과목

GLA 640	도시 조경의 역사
GLA 681	조경설계 전문 실습
IAD 608	디지털 이미징
LAN 605	프로세스로서의 드로잉
LAN 607	조경설계의 역사적 선례
LAN 609	디자인의 생태적 기초 1
LAN 610	조경설계 디자인 스튜디오
LAN 617	사이트 공학
LAN 619	디자인의 생태적 기초 2
LAN 620	사이트 디자인 스튜디오
LAN 658	조경, 이론과 디자인
LAN 660	공적 공간 디자인 스튜디오
LAN 665	조경설계를 위한 디지털 그래픽
LAN 670	지역 계획과 분석
LAN 673	조경설계 방법과 소재
LAN 678	사람과 환경
LAN 679	조경설계를 위한 고급 디지털 그래픽
LAN 680	부지 계획과 지속가능 디자인 스튜디오
LAN 688	조경설계의 부상하는 주제들
LAN 690	고급 전문 디자인 스튜디오

산조경설계 미술석사 MFA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술 세계와 그 고전주의적 기원
GLA 602	20 세기의 예술과 이념
GLA 607	계몽 시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계의 전설
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

학부 과정

LAN 115 자연 세계 1: 기본 층

이 과정은 자연 풍경을 더 깊이 이해할 수 있는 기회를 제공합니다. 학생들은 현장을 탐구하여 토양의 종류, 지질학적 형태, 분수령 및 기타 지형적 특징과 그것들이 디자인 결정에 어떤 영향을 미치는지를 배웁니다. 이들 정보를 도표화하고 기록하는 전략을 소개합니다.

LAN 117 조경설계 개관

이 과정은 이 직업의 개관을 제공하고 21세기 조경설계의 책임과 도전을 강조합니다. 학생들은 조경설계의 역사와 인류의 공간 형성에 조경설계사들이 갖는 역할을 배웁니다. 환경에 대한 긍정적 변화를 위한 영향 또는 힘을 토론합니다.

LAN 135 자연 세계 2: 기후와 식물군

이 과정은 신중한 관찰과 분석의 렌즈를 통하여 살아있는 풍경을 바라봅니다. 학생들은 수목군, 수종과 계절적 성장 간의 직접적 관계를 이해하기 위하여 토양, 고도 및 기후 변화를 학습합니다. 이들 자연의 시스템은 조경설계사의 팔레트와 디자인 영감의 기초를 제공합니다.

LAN 177 산업화 이전의 열린 도시 공간

이 과정은 스톤헨지 고인돌에서 도시공간, 르네상스 정원 및 공원에 이르는 환경에 대한 인적 영향의 역사를 종합적으로 개관합니다. 고전적 사례를 체계적으로 학습하여 학생들은 역사적 맥락에서 그 각각의 품질과 타당성을 평가하는 것을 배웁니다.

LAN 180 조경수 1

야외 공간을 조성하기 위하여 나무를 사용하는 것은 조경설계에서 특별합니다. 학생들은 다양한 나무, 관목, 지피식물, 넝쿨식물 및 풀의 미적 품질을 확인하고, 그리고 기술합니다. 학생들은 효과적이며 책임 있는 디자인을 결정하기 위하여 원예적 필요성에 대한 지식을 활용합니다.

LAN 193 조경 드로잉과 드래프팅

계획도면, 단면도 및 입면도를 제도하여 아이디어를 전달하는 것은 모든 디자이너에게 기본적 기술입니다. 선 두께, 텍스처, 그늘과 그림자 및 1점 투시도의 효과적 사용을 가르칩니다. 학생들은 디자인 아이디어를 명확하고 효과적으로 표현하는 펜과 연필 선화를 그림니다.

LAN 213 디지털 렌더링

이 과정에서 학생들은 전통적 드로잉과 디지털 일러스트레이션 기법을 모두 사용하여 표현할 와이어프레임을 만들기 위하여 스케치업의 기본을 적용하여 공간 디자인 아이디어를 효과적으로 전달합니다. 기본적인 색채 이론과 프레젠테이션 전략을 토론합니다.

LAN 223 조경설계를 위한 컴퓨터 지원 드래프팅

디지털 문서가 디자인 전문가들 간의 의사소통을 촉진합니다. 이 과정에서 학생들은 계획도, 단면도 및 입면도를 컴퓨터로 그리기 위하여 이전에 배운 손 제도 기법과 기술을 적용합니다. 읽기 쉽고, 정확하고 제대로 구성된 도면을 그릴 수 있게 해 주는 프로그램의 명령과 방법을 강조합니다.

LAN 235 자연 세계 3: 부지 계획

자연의 프로세스, 형태 및 상호관계는 디자이너에게 풍부한 정보와 영감의 팔레트를 제공합니다. 이 과정에서 학생들은 부지의 자연적 기회와 제약을 확인하기 위하여 이전에 배운 지식 위에 학습을 계속합니다. 학생들은 기존 조건에 따라 디자인 결정의 타당성을 평가하는 것을 배웁니다.

LAN 240 식수 디자인

이 과정에서 학생들은 수목, 수목군 및 환경에 대한 지식을 계속 증대합니다. 학생들은 자신들의 부지 디자인을 위하여 일년 내내 계절적 흥미를 제공하는 가장 적절한 수목을 선택해야 합니다. 상세 일러스트레이션을 그리기 위하여 렌더링 기법을 사용합니다.

LAN 250 조경 디자인 스튜디오

이 과정은 판타지 일러스트레이션 장르를 위하여 상상력을 효과적으로 사용하는 데 치중합니다. 상상에 의한 믿음직한 캐릭터, 동물, 환경 및 장치의 디자인과 표현을 강조합니다. 학생들은 포트폴리오 품질의 이미지를 만들면서 참조 대상과 만들어낸 요소를 결합합니다. 창의성과 개인별 스타일을 강력히 강조합니다.

LAN 260 기술 세계 1: 정지작업과 배수

이 과정은 빗물의 흐름을 제어하기 위한 전력과 계산에 치중합니다. 학생들은 자신들의 디자인을 테스트하기 위해 정확한 정지 계획과 다양한 비례의 모형을 만듭니다. 학생들은 기능성과 미학을 결합해야 합니다. 빗물 계산, 혁신적 지속가능 기술, 생태수로 및 빗물 정원 등의 주제를 포함합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

LAN 277 산업화 이후의 열린 도시 공간

설계된 공간은 특정 시대, 문화 및 위치의 산물입니다. 이 과정은 열린 도시 공간의 탐구를 계속합니다. 학생들은 르네상스 시대부터 현재에 이르는 설계된 옥외 공간들을 비교 및 대조하고 역사적 맥락에서 그들의 의미를 토론합니다.

LAN 280 경관의 디자인 요소로서의 수목 3

이 과정은 가뭄에 견디는 나무와 관상용 잔디를 강조하면서 지속가능한 창의적 디자인의 개발에 치중합니다. 학생들은 수목, 부지 디자인 및 식수 계획에 대한 자세한 일러스트레이션을 만듭니다. 관개와 건식조경의 실제 적용에 대한 사례를 토론합니다.

LAN 297 조경의 사회적 요소

조경설계의 근본적 임무는 사람 상호간 및 사람과 옥외 환경 간의 긍정적 관계를 구축하는 것입니다. 학생들은 일반적인 사회적 및 심리적 연구 이론과 방법을 적용하여 사람들이 경관을 사용, 상호작용 및 인식하는 방식을 결정하는 데 필요한 연구 기법과 관찰 기술을 배웁니다.

LAN 300 도시 공간 스튜디오 디자인

이전의 과정에서 습득한 정보를 기초로 학생들은 더 복잡한 프로젝트를 진행하기 위하여 그래픽 기술, 기술적 지식과 디자인 원리를 결합합니다. 디자인 프로세스의 각 단계를 혁신적이며 지속가능한 아름다운 도시 옥외 공간의 구성에 효과적으로 적용하는 것을 강조합니다.

LAN 323 기술적 디지털 드로잉 1

이전의 디지털 드로잉 수업을 기초로 이 과정은 다양한 디지털 소프트웨어를 사용하여 디자인 프로세스에 필수적인 정확한 시공 내용과 여타 시공 문서 작성에 치중합니다. 구역 벌채, 등고선 조작, 3차원 모델링과 적절한 일러스트레이션 기법 등도 토론합니다.

LAN 330 기술 세계 2: 소재와 상세내용

프로젝트의 상세내용은 디자인을 만들거나 부술 수 있습니다. 이 과정은 혁신적이며 지속가능한 소재와 상세내용을 옥외 디자인에 창의적으로 통합하는 데 치중합니다. 학생들은 시공 자재의 상세한 내용을 배웁니다. 학생들은 조사를 토대로 소재와 설치 방법을 나타내는 상세 도면을 작성합니다.

LAN 350 지속가능 디자인과 실습 스튜디오

실제 디자인 프로젝트에 계속 노출되는 것이 이 과정의 첫째 초점입니다. 옹호할 수 있는 디자인 결정을 내릴 수 있는 학생의 능력을 개발하고 그들의 디자인 어휘를 확장하고 그래픽 및 언어에 의한 프레젠테이션 기술을 강화하는 것을 강조합니다. 지속가능 디자인 솔루션을 위한 전략을 탐구합니다.

LAN 360 기술 세계 3: 시공 문서

이 과정은 복잡한 개념, 아이디어 및 시공 디테일을 전달하기 위한 시공 문서의 작성에 치중합니다. 시공업체를 위한 상세 지시 및 지속가능 시공 및 설치 내역을 강조합니다. 학생들은 복잡한 구조적, 미적 및 환경적 이슈를 해결하는 디자인 디테일을 개발합니다.

LAN 375 아이디어 개발을 위한 스케칭

빠른 스케칭은 현장에서 생각하고 공간 문제를 해결하는 필수 도구입니다. 디자이너들은 훈련 받지 않은 독자에게 아이디어를 빠르고 효율적으로 자신있게 전달하기 위하여 이 도구를 사용합니다. 이 과정에서 학생들은 공간 이슈를 해결하고 아이디어를 빠르게 테스트하고 그들의 작품을 평가하고 결정을 내리기 위하여 다각도에서 바라 본 도면을 스케치합니다.

LAN 391 포트폴리오 준비

포트폴리오는 프로젝트에 대한 조경설계사의 범위와 전반적 접근방법을 그래픽으로 표현하는 것입니다. 이 과정에서 학생들은 자신들의 능력과 개인별 스타일의 프레젠테이션으로 아이덴티티 패키지와 포트폴리오를 개발합니다. 각자 강점의 전달과 전문가로서의 준비상태를 강조합니다.

LAN 392 전문 관행

조경설계의 성공적 실행은 개인이나 큰 회사가 이윤을 내고 효과적이 되도록 하기 위한 철학적, 관리적 및 행정적 활동의 결과입니다. 이 과정에서 학생들은 사례를 분석하여 관련 계약 및 법적 이슈, 건축 법규 및 법률을 정의하고 확인합니다.

LAN 398 지역사회 디자인 스튜디오

이 과정에서 학생들은 고객을 위한 솔루션을 설계하고 시행하기 위하여 팀으로 작업합니다. 학생들은 협업을 하면서 부지를 분석하고, 독특한 난제를 확인하고 다단계 프로젝트를 완료하기 위하여 계획을 세웁니다. 작품을 개선하기 위하여 프로젝트 매니저와 고객의 의견을 결합하는 것을 강조합니다.

LAN 400 지역 계획과 디자인 스튜디오

이 과정에서 학생들은 지역 계획과 디자인에 있어서 더 큰 규모와 점차적으로 더 복잡해지는 이슈를 해결하는데 필요한 방법과 전략을 배웁니다. 학생들은 더 살기 좋은 도시, 마을 및 지역사회를 위한 계획과 디자인 솔루션을 만들기 위하여 환경 조사 및 분석의 결과를 적용합니다.

LAN 450 고급 디자인 스튜디오

학생들은 이전 과정에서 배운 모든 기술을 순화하고 그들의 독립적인 디자인 프로젝트에 적용합니다. 전문가 수준의 프로젝트와 포트폴리오를 성공적으로 만들기 위하여 흔히 적용되는 연구 전략, 시간표 및 애로점을 강조합니다.

LAN 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

LAN 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 특별 초청 아티스트가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 조건은 주제 별로 다릅니다.

LAN 500 조경설계 인턴십

조경설계 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

LAN 605 프로세서로서의 드로잉

학생들은 기계적 드로잉 및 손으로 그리는 자유묘사를 위한 탄탄한 기초를 개발합니다. 입체 투시도 기술을 배우고 다양한 프로젝트에 적용합니다. 손 드로잉으로 관찰과 공간 문제 해결 간의 연결점을 개발합니다. 학생들은 기존 디자인을 전달하기 위하여 전문 그래픽 규약을 적용합니다.

LAN 607 조경설계의 역사적 선례

이 과정은 조경설계 직업의 복잡한 역학관계와 복수 학문간의 출처를 탐구합니다. 지배적인 문화, 지리, 기술, 기후 및 원예 요소의 역사적 맥락에서 수세기에 걸쳐서 디자인된 조경을 검토합니다. 현재 조경설계 관행의 성질과 범위를 토론합니다.

LAN 609 디자인의 생태적 기초 1

토양과 물은 경관 조경의 필수 요소입니다. 이 과정은 이 요소들의 화학, 생물학 및 물리적 특징, 서로에 미치는 다양한 생태적 관계 및 인간의 발전에 미치는 그들의 상대적 저항에 치중합니다. 매핑, 관찰 및 기록 기술을 개발하기 위하여 사례 연구와 현장 작업을 사용합니다.

LAN 610 조경설계 디자인 스튜디오

이 과정은 디자인 원리와 요소의 적용에 치중합니다. 스튜디오 프로젝트들은 의미와 목적이 있는 공간을 제공하기 위한 공간 구성과 조직 방법에 치중합니다. 아이디어 개발과 대체 가능한 개념의 선택을 강조하면서 디자인 프로세스의 적용을 토론합니다.

LAN 617 사이트 공학

이 과정은 시공된 땅 표면은 물론 자연 지형 변경의 영향을 이해하는 데 치중합니다. 정확하고 생태적으로 민감한 정지작업과 배수계획의 작성, 상세 시공 계획, 도로 정비 및 물 관리 등의 주제가 포함됩니다.

LAN 619 디자인의 생태적 기초 2

이 과정은 원예 및 수목재배 이슈는 물론 수목군; 그 분포, 서식지 연계, 종류 및 분류를 인식하는 데 치중합니다. 디자인 영감과 해석의 원천인 수목 형태학도 토론합니다. 프로젝트에는 식수 디자인의 원리에 대한 소개가 포함됩니다.

LAN 620 사이트 디자인 스튜디오

련의 소규모 프로젝트를 통하여 분석 기술, 커뮤니케이션 기법 및 문화적 및 생태적 맥락을 성공적으로 적절하게 반영하는 공간 아이디어를 학생들이 개발하는 틀을 제공합니다.

LAN 658 조경, 이론과 디자인

이 과정은 오리지널 저술을 기초로, 그리고, 다른 매체(영화, 잡지 등)로 표현된 조경설계 직업에 가장 중요한 아이디어와 이론에 치중합니다. 역사적, 현대적 및 새로 부상하는 주제를 토론합니다. 학생들은 연구 주제에 대한 개인별 흥미를 따르기를 권합니다.

LAN 660 공적 공간 디자인 스튜디오

이 스튜디오는 자연 세계의 핵심 요소를 도시 생활의 일상생활에 결합하여 더 건강하고 더 살기 좋은 도시를 만드는 어려움과 기회에 치중합니다. 혁신적이며 지속가능한 솔루션으로 복잡한 도시 환경 이슈를 해결하는 방법을 강조합니다.

LAN 665 조경설계를 위한 디지털 그래픽

디지털 문서가 디자인 전문가들 간의 의사소통을 촉진합니다. 학생들은 손 드로잉 기법에 더하여 공간 조작과 시공을 정확하고 알기 쉽게 전달할 수 있도록 돕는 업계 표준 소프트웨어, 명령과 방법을 습득합니다. AutoCAD와 Sketch Up 간의 상호관계를 탐구합니다.

LAN 670 지역 계획과 분석 스튜디오

이 과정은 한 특정 지역의 조경 시스템에 관련된 대규모 야외 환경의 계획과 부지 디자인에 치중합니다. 지역은 크기와 구성 면에서 다르고 행정 관할 및 자연적 경계 위에 가로 놓여있습니다. 지역의 열린 공간을 위한 디자인 솔루션을 생성하기 위하여 디자인 절차를 적용합니다.

LAN 673 조경설계 방법과 소재

이 과정에서 학생들은 시공된 조경에 대한 개념적 아이디어를 개발하는 과정을 검토하면서 전통적 및 혁신적 소재를 조사합니다. 원가 견적, 규격 및 소재 선택과 상세 처리의 환경적 영향의 평가를 토론합니다.

LAN 678 사람과 환경

이 과정은 개인, 공동체 및 사회와 조경과의 관계 및 사용자 중심의 디자인에 대한 접근법의 중요함에 치중합니다. 제대로 대표되지 않은 인구의 구체적 요구에 대해 토론합니다. 학생들은 사람과 주변과의 상호관계를 관찰, 기록 및 분석하는 방법을 배웁니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

LAN 679 조정설계를 위한 고급 디지털 그래픽

디지털 문서와 일러스트레이션은 디자인 전문가와 그들의 고객 간의 의사소통을 촉진합니다. 이전의 과정에서 습득한 기술에 더하여 학생들은 아이디어를 모든 비율로 탐구하고 전달하기 위하여 첨단 대화형 모델링 및 애니메이션 소프트웨어를 적용합니다.

LAN 680 부지 계획과 지속가능 디자인 스튜디오

이 스튜디오 과정은 이미 인정된 지속가능 부지 공학과 시공 관행을 실시하는 데 치중합니다. 혁신적 디테일, 조경시공의 전략과 시스템 등의 토론에 치중합니다. 일련의 프로젝트를 통하여 학생들은 개념 개발과 디자인 디테일을 포함, 디자인 프로세스의 모든 단계를 통합합니다.

LAN 688 부상하는 주제들과 연구 방법

학생들은 이 직업이 당면하고 있는 새로운 진전과 현재의 어려움을 포함, 다양한 관련 주제를 연구하고 토론합니다. 학생들은 다양한 연구 전략을 배우고 자신들의 논문 프로젝트에 대한 초점의 형성을 시작하기 위하여 이 세미나를 사용합니다.

LAN 690 고급 전문 디자인 스튜디오

학생들은 학기 중간 리뷰에서 규정된 자신들의 논문 프로젝트의 여러 부분을 순화하는 과정을 시작합니다. 전문가 수준의 대학원 논문과 포트폴리오를 성공적으로 만들기 위하여 흔히 적용되는 연구 전략, 시간표 및 애로점을 토론합니다.

LAN 695 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

LAN 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

LAN 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제 별로 다르다는 것을 유의하십시오.

LAN 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

LAN 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 주별 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고, 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

LAN 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

LAN 900 조정설계 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.





영화와 텔레비전





제공 과정

세계 최고수준의 교과과정: 영화와 텔레비전 대학은 예술로서의 영화제작 분야의 창의성과 독립성을 육성합니다. 이 대학은 또한 비즈니스로서의 영화제작의 상업적 측면을 지도합니다.

실습 중심의 방법: 이 대학의 교수방법은 협업의 틀 속에서 실용적인 실습 훈련에 집중합니다. 학생들은 제작, 연출, 촬영기법, 조명, 음향, 편집, 시나리오, 제작 디자인과 연기 등 광범한 영화제작 기술에 몰입합니다.

전문가 훈련: 넓은 범위의 학과목을 경험한 후에 학생들은 포트폴리오 개발을 위하여 한 분야를 전공합니다. 이 대학은 업계에서는 전문가를 요구하므로 학생들이 최종적으로 전문가가 되도록 훈련합니다.

첨단 시설: 이 대학은 모든 영화 관련 학교 중에서 가장 훌륭한 자원을 가지고 있습니다. 녹색 스크린 스튜디오, 시나리오 랩, 음향 스튜디오, 편집실, 블랙박스 극장, 소품 창고 등은 물론 첨단 영화촬영, 비디오, 음향 및 조명 장비를 제공합니다.

전문 교수진: 최고가 되려면 최고의 선생으로부터 배워야합니다. 이 대학에는 현역 전문가들로 구성된 권위 있는 교수진이 있습니다. 아울러, 매 학기에 업계 거장들을 연사로 초청합니다.



커리어 진로

편집

제작 후 감독

편집자

편집 제1 보조

편집 제2 보조

견습 편집

인턴십 - 제작 후

시나리오 제작

작가, TV 쇼 진행자

전속 작가

에이전시 리더

스토리 컨설턴트

제작 디자인

제작 디자이너

아트 디렉터

세트 디자이너

예술부 코디네이터

예술부 제작 보조

감독

감독 (영화 및 TV)

감독 제1 보조

감독 제2 보조

시나리오 작가

촬영

촬영 감독

카메라 기사
(스태디 캠 기사 포함)

카메라 기사 제1 보조

제1 보조 카메라 기사, 조명 기사 조수

카메라 맨 보조

로더

제작

제작자

라인 프로듀서, 프로덕션 매니저

감독 제1보조, 로케이션 매니저

제작 사무소 코디네이터

제작자 보조

학위 요건

영화와 텔레비전 준학사 [AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

영화와 텔레비전 준학사 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 교양 과목 선택 수강

영화와 텔레비전 준학사 AA 핵심 과정

ACT 101	연기에 대한 존경
MPT 105	영화 스토리텔링
MPT 110	비선형 컴퓨터 편집 1: 편집의 원리
또는 MPT 106	편집 1: Premiere와 The Art of Editing
MPT 130	영화 언어
MPT 140	조명 1: 빛을 보는 기술
MPT 159	시네마토그래피 1
MPT 205	제작 입문
MPT 225	영화 음향 디자인 1: 기본 개념
MPT 231	비선형 컴퓨터 편집 2
MPT 377	연출(감독)의 원리
WRI 166	단편 영화 대본 제작

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

- LA 107 다국어 창작
- LA 108 예술 작문

하나만 선택:

- LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장
- LA 280 관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

- LA 291 커리어 설계:

예술사 이해

- LA 120 15세기 이전 예술사
- LA 121 19세기 이전 예술사

영화와 텔레비전 미술학사 [BFA]

BFA 과정 필수 단위

전공 과목	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

영화와 텔레비전 미술학사 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위의 필수 일반 교육 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위한 인문 선택 과목 수강

영화와 텔레비전 학사 BFA 핵심 과정

ACT 101	연기에 대한 존경
MPT 105	영화 스토리텔링
MPT 110	비선형 컴퓨터 편집 1: 편집의 원리
또는 MPT 106	편집 1: Premiere와 The Art of Editing
MPT 130	영화 언어
MPT 140	조명 1: 빛을 보는 기술
MPT 159	시네마토그래피 1
MPT 205	제작 입문
MPT 225	영화 음향 디자인 1: 기본 개념
MPT 231	비선형 컴퓨터 편집 2
MPT 377	연출(감독)의 원리
MPT 495	영화제작 포트폴리오: 흥행업계 진출
WRI 166	단편 영화 대본 제작

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	비주얼 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간들
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후 도시의 열린 공간들
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 시대의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화

LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아사아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 대수와 기하학
LA 286	전산수학
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문학의 아이디어와 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

영화 및 텔레비전 자격증

자격증 과정 필수 과목

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 단위
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위

합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

영화 각본과 연출 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

영화 각본과 연출 석사 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

영화 각본과 연출 석사 MA 학위 전공 과목

MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 618	작가-감독 집중 과정 1
MPT 625	편집
MPT 641	비주얼 스토리텔링
MPT 651	감독이 준비하다
MPT 685	흥행을 위한 소셜 미디어 마케팅
WRI 660	장편 영화 1: 아이디어 개발에서 줄거리
	전공 과목 +4

영화 각본과 연출 석사 MA 학위 필수 인문 과목

GLA	예술사 이해와 미학적 감수성

영화와 텔레비전 미술석사 [MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

영화와 텔레비전 미술석사 MFA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

영화와 텔레비전 미술석사 MFA 필수 전공 과목

영화촬영

ANM 604	VFX 영화촬영
MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 615	조명
MPT 625	편집의 개념
MPT 630	시네마토포그래피 1
또는 MPT 634	디지털 시네마토포그래피 1
MPT 636	시네마토포그래피 1
또는 MPT 639	디지털 시네마토포그래피 1
MPT 646	시네마토포그래피 1
MPT 715	고급 인테리어 조명
MPT 736	영화촬영 스타일: 고전과 현대

연출

MPT 600	‘분노의 질주’(Fast & Furious): 단편 영화의 역사
MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 616	영화 배우 감독하기
MPT 619	단편 영화 대본 작성
MPT 625	편집의 개념
MPT 630	시네마토포그래피 1
또는 MPT 613	전문적 마감
또는 MPT 629	단편 영화 각색
또는 MPT 634	디지털 시네마토포그래피 1
MPT 640	영화 제작하기
또는 MPT 642	스튜디오 연출
MPT 641	비주얼 스토리텔링
MPT 651	감독이 준비하다

편집

MPT 600	‘분노의 질주’(Fast & Furious): 단편 영화의 역사
MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 613	전문적 마감
MPT 619	단편 영화 대본 작성
MPT 625	편집의 개념
MPT 632	음향 디자인
MPT 643	시각 매체를 위한 실험적 음향 디자인
MPT 649	모션 그래픽과 시각효과 편집
MPT 663	편집의 미학

제작

MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 619	단편 영화 대본 작성
MPT 624	실용적 세트 관리
MPT 625	편집의 개념
MPT 629	단편 영화 대본 각색
MPT 630	시네마토포그래피 1
또는 MPT 634	디지털 시네마토포그래피 1
MPT 640	영화 제작하기
MPT 641	비주얼 스토리텔링
MPT 654	단위 제작 관리

제작 디자인

IAD 640	빛과 색상의 인식
MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 615	조명
MPT 625	편집의 개념
MPT 630	영화촬영 1
또는 MPT 634	디지털 영화촬영 1
MPT 641	비주얼 스토리텔링
MPT 642	스튜디오 연출
MPT 645	제작 디자인의 개관
MPT 695	협업 프로젝트: 웹 코미디 시리즈 제작 디자인

각본 쓰기

MPT 600	‘분노의 질주’ (Fast & Furious): 단편 영화의 역사
MPT 605	필름 언어 스튜디오
MPT 619	단편 영화 대본 작성
MPT 625	편집의 개념
MPT 629	단편 영화 각색
MPT 640	영화 제작하기
또는 MPT 641	비주얼 스토리텔링
WRI 622	시나리오 쓰기: 각색
WRI 625	대화 마스터하기
WRI 628	필름 장르를 위한 글쓰기

**영화와 텔레비전 미술석사 MFA 학위 대학원
필수 인문 과목**

예술사 이해 & 미학적 감수성

GLA 605	영화 이론과 스타일

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계를 위한 신화학
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 673	흥행 전문 관행

전공 지정 대학원 인문 과정

GLA 714	무대와 카메라 연기



학부 과정

MPT 105 영화 스토리텔링

영화 스토리텔링은 영화의 비주얼 언어입니다. 이 과정은 구도, 렌즈 선택, 조명, 셔터 속도, f-스톱 값 및 기본적인 디지털 카메라 운영에 치중합니다. 학생들은 자신들의 기술적 영화 제작 기술을 개발하면서 영화 스토리텔링을 미리 시각화하기 위하여 스토리보드를 개발합니다.

MPT 106 편집 1: Premiere와 The Art of Editing

이 과정은 학생들에게 비디오 편집을 창의적으로 사용하는 스토리텔링의 시각화를 소개합니다. 학생들은 Adobe Premiere Pro를 사용하여 내러티브 장면을 편집하면서 몽타주의 개념, 화면 연출, 콘티 및 스타일 요소를 배웁니다.

MPT 110 비선형 컴퓨터 편집 1: 편집의 원리

이 과정은 학생들에게 비선형 편집 시스템을 사용하여 편집의 규칙을 소개합니다. 학생들은 대화와 음악 몽타주로 내러티브 장면을 편집하면서 보이지 않는 리듬, 스트린 연출, 콘티의 개념 및 스타일의 요소를 배웁니다.

MPT 130 영화 언어

이 과정에서 학생들은 영화 업계의 용어를 배우면서 이 업계의 주요 장비를 탐구합니다. 렌즈 선택, 축 180도 규칙 및 스크린 연출 등의 주제가 포함됩니다. 학생들은 배우들과 작업하면서 다큐멘터리와 내러티브를 만들고 즉흥극의 리허설과 촬영 기법을 탐구합니다.

MPT 133 단편영화 스토리텔링의 원리

이 과정은 단편 영화의 기본적인 스토리텔링의 원리를 검토합니다. 훌륭한 단편 영화의 성공 요인을 강조합니다. 학생들은 영화를 분석하고, 비평문을 쓰고, 다음 과정에서 스크립트 단계로 이동하기 전에 필요한 필수적인 스토리텔링 기술을 실습합니다.

MPT 140 조명 1: 빛을 보는 기술

이 과정은 학생들에게 조명의 기본적 개념을 소개합니다. 학생들은 흑백 필름으로 촬영을 실습합니다. 확산, 대조, 기본 주광 대 보조광 비율 및 빛의 배치 등의 주제를 포함합니다. 전기와 고열 등의 적절한 취급 등 업계의 안전수칙을 강조합니다.

MPT 159 시네마토그래피 1

이 과정은 학생들에게 단편 영화 제작을 통하여 영화제작의 기술적 및 개념적 측면을 소개하기 위한 것입니다. 이 수업은 영화 제작의 도구, 기법 및 시각 언어를 탐구합니다. 학생들은 그룹 및 개인별 프로젝트를 완성하면서 영화 제작을 실습합니다.

MPT 205 제작 입문

스토리는 영화의 기초이며 재원을 확보하기 위하여 스토리를 평가하고 판권을 확보하고 해당 스토리를 설득(홍보)하는 것이 제작자의 일입니다. 학생들은 스토리를 평가하고 개선하며, 설득, 일정계획, 예산짜기 및 문제 해결을 실습합니다. 영화 제작의 6 단계에서 제작자의 역할을 다룹니다.

MPT 206 Adobe Premiere 인증 준비

이 과정은 학생들에게 ACE 시험 준비를 해 줍니다. Adobe Premiere CC 인증시험 효과, 전이, 타이틀, 메타데이터, 캡션 데이터 및 매체 관리 등의 주제를 포함합니다.

MPT 225 영화 음향 디자인 1: 기본 개념

이 과정은 영화와 텔레비전 프로를 위한 음향 녹음과 제작의 기본 요소를 소개합니다. 학생들은 믹싱과 이퀄라이제이션은 물론 마이크 선택과 배치를 배웁니다. 학생들은 효과음과 자동 대화를 녹음하기 위하여 Pro-Tools 소프트웨어를 사용합니다.

MPT 231 비선형 컴퓨터 편집 2

이 과정은 비선형 편집에 대한 학생의 이해를 확장합니다. 고급 수준의 세팅에서 학생들은 파일 관리, 미디어 불러들이기와 최종 프로젝트 출력 등 편집 이슈들을 탐구합니다. 학생들은 음향 디자인, 색채 수정 및 특수효과를 자신들의 프로젝트에 적용합니다.

MPT 236 편집 2: Avid 기초

이 과정은 비디오 편집에 대한 학생들의 이해를 확장하고 Avid Media Composer를 소개합니다. 학생들은 파일 관리, 미디어 불러들이기와 최종 프로젝트 출력 등 편집 이슈들을 탐구합니다. 학생들은 음향 디자인, 색채 수정 및 특수효과를 자신들의 프로젝트에 적용합니다.

MPT 246 영화 스케줄링

조감독들이 매일의 업무를 조직하고 결정합니다. 그들은 감독, 조직 및 행정적 의무를 수행합니다. 이 과정은 예산, 노조, 동업조합 및 계약에 의하여 규제되는 업계의 구조를 다룹니다. 학생들은 일정을 세우고 문제 해결을 실습하고 상세한 보고서를 작성합니다. 매번의 촬영을 준비할 때 배역에 참여, 엑스트라에 대한 연출 및 촬영 팀원의 감독 등의 주제가 포함됩니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

MPT 250 단위 제작 관리

이 과정은 제작 책임자들이 봉착하는 일상적 애로와 현재 그들이 사용하는 솔루션을 다룹니다. 이 과정은 영화의 적절한 배분, 스케줄링 및 예산 등 모든 관련 주제를 강조합니다.

MPT 255 영화의 역사 1: 1940년 이전

이 과정은 1895년 무성영화 시대부터 1940년의 천연색 영화의 출현까지 주요 영화 관련 운동을 탐구합니다. 이 과정은 미장센, 몽타주 편집, 표현주의 및 필름 노아르의 개념을 학생들에게 소개하면서 Eisenstein과 Griffith이 개발한 영화의 기본 형태를 학생들에게 가르칩니다.

MPT 256 영화의 역사 2: 1940-1974

이 과정은 1940년부터 1974년까지 영화의 황금시대의 네오리얼리즘, 프랑스 뉴웨이브, 시네마 베리데 및 할리우드의 뉴골든 에이지 등의 주요 운동을 탐구합니다. Vittorio DeSica, Billy Wilder, Francois Truffaut, Akira Kurosawa, Mike Nichols, Francis Ford Coppola 및 기타 거장 감독들의 작품을 검토합니다. 강의와 상연과 함께 과제 독서로 수업을 진행합니다.

MPT 259 시네마토그래피 2

이 과정은 고품질의 영화가 비주얼 스토리텔링에 어떻게 기여하는지를 분석합니다. 학생들이 자신들의 영화 프로젝트를 완성하면서 위대한 촬영감독들의 작품을 공부합니다. 카메라 기법과 시각적 사고를 제일 우선적으로 강조합니다.

MPT 271 조명 2: 필름 + 디지털

이 수업의 초점은 무대와 실제 상황에서 연기하는 배우를 위한 조명과 사진입니다. 학생들의 과제물을 16mm 필름에 촬영합니다. 취재범위에 조명을 맞추기, 제작에 대한 촬영감독의 역할 및 조명 담당과의 관계 등이 과제의 주제입니다.

MPT 272 조명 2: 디지털

학생들은 조명의 3가지 기본적 기동, 구역(Zone) 시스템, 녹색/청색 화면의 조명 및 촬영 방법과 색채 조정 방법을 배웁니다. 학생들은 기존 조명을 검토하고 그림과 전기적 도구를 사용하여 조명을 변경하는 자신들의 기술을 확장합니다. 과제물을 디지털 비디오 형식으로 촬영합니다.

MPT 285 제작 디자인 대본에서 상영까지

제작 디자이너는 영화의 비주얼 스타일을 만드는 핵심입니다. 이 과정은 아트 부서의 구성부분과 제작 디자이너의 역할을 다룹니다. 학생들은 배분, 연구, 기본 세트 디자인 및 선택된 대본의 장면을 위한 컨셉의 프레젠테이션을 실습합니다.

MPT 299 연출 브레이크다운 및 블로킹

이 과정은 대본의 효과적인 브레이크다운을 통하여 내러티브 영화 제작의 기본 원리에 대한 탄탄한 기초를 제공하도록 고안되었습니다. 학생들은 각종 프로젝트에서 감독, 편집자, 배우 및 스크립트 감독의 역할을 합니다.

MPT 301 분장: 일상 화장과 특수 효과

이 과정은 캐릭터, 특수 효과 및 의료 분장의 특별한 필요성의 대치는 물론 실감 나는 현대적 일상 분장의 모든 측면을 검토합니다.

MPT 303 분장 캐릭터와 FX

이 과정은 학생들에게 특정 캐릭터에 맞춘 분장, 패션 분장 및 고급 특수 효과의 영역을 소개합니다. 학생들은 스크립트를 선택하여 대본의 표현을 기초로 캐릭터의 분장을 디자인합니다.

MPT 304 크라우드 펀딩과 소셜 미디어 마케팅

이 과정은 프로젝트 진행에서 소셜 미디어의 점증하는 중요한 역할을 검토합니다. 학생들은 크라우드 펀딩, 크라우드 소싱 및 트랜스미디어 개발 등의 개념을 자신들의 작업에 통합하여 프로젝트를 보강, 홍보 및 촉진합니다. 실용적 전략을 통하여 학생들은 개발에서 제작과 배포에 이르는 과정에서 사용할 수 있는 자신들의 프로젝트를 위한 브랜드를 구축합니다.

MPT 315 실험 영화 제작 1

이 과정은 움직이는 이미지의 제약 속에서 아이디어와 감정을 표현하는 데 치중합니다. 학생들은 발견된 필름에 의미를 재평가하고 시각적 경험을 위하여 음향과 이미지를 창의적으로 결합합니다. 실험 영화의 진화를 사회학적 맥락에서 학습합니다.

MPT 325 영화 음향 디자인 2: 고급 컨셉

이 과정은 동시 녹음, 고급 효과음 녹음 및 자동 대화 재배포 등의 제작 기법에 치중합니다.

MPT 330 영화 및 드라마 배우 감독하기

이 과정에서 학생들은 스크립트 자료의 분석, 리허설 및 연출에 집중합니다. 오디션, 캐스팅, 콜백 및 리허설 프로세스에서 배우들과 작업하는 실용적 요소도 토론합니다.

MPT 341 다큐멘터리 1

이 과정은 기록 영화의 형식을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 다큐멘터리 영화의 여러 예를 관람합니다. 학생들은 또한 자신들의 다큐멘터리 프로젝트를 제작합니다.

MPT 346 편집 3: Avid Media Composer 인증

이 과정은 전문 기법에 치중하면서 Avid Media Composer의 훈련을 계속합니다. 이 과정을 끝내면 학생들은 Avid Editor로 공인 받기 위한 시험을 칠 수 있습니다. 이 자격증은 국제적으로 통용되며, 해당 학생이 이 훈련을 받았고 영화와 드라마의 전문가 수준의 편집자임을 증명합니다.

MPT 350 비선형 편집 3

이 과정에서 학생들은 상업 영화 시장으로 진출하기 위한 준비 과정에서 자신들의 편집 기량을 다음 단계로 향상하기 위하여 공부합니다. 전문가 수준의 미학과 마감 기법을 실습합니다. 빈틈 없는 전문적 표준과 자신들의 데모 필름을 위한 세련된 프로젝트를 위하여 편집합니다.

MPT 351 조명 3: 영화

이 과정에서 학생들은 낮과 밤 시간에 옥외 조명을 위한 창의적인 기술적 방법을 배웁니다. 학생들은 전문 영화 세트에서 작업하는 운영절차를 실습합니다. 디지털 및 필름 형식 두 가지 모두로 촬영합니다.

MPT 355 비선형 컴퓨터 편집 4: 전문 포트폴리오 편집

이 과정은 Adobe Premiere Pro를 사용하는 편집 훈련을 계속합니다. 편집의 역학과 미학 및 솜씨에 집중하는 것을 초월하는 수준을 강조합니다. 학생들은 미디어를 잘 습득하고, 스토리를 발견하고, 페이스를 조정하고, 다른 사람과 협업하고 완성된 프로젝트를 산출하는 것을 배웁니다.

MPT 359 시네마토그래피 3

이 과정에서 학생들은 영화촬영 기법과 고급 카메라 장비에 대한 지식을 확장합니다. 오리지널 컨셉으로 작업하면서 학생들은 촬영목록을 가지고 간단한 스크립트를 개발합니다. 자신들의 스크립트를 기초로 학생들은 고급 영화촬영 기법을 활용하여 단편 내러티브 영화를 촬영합니다.

MPT 360 영화 제작하기

이 과정에서 학생들은 비주얼 작품의 선택과 제작에서 추진력으로 작용하는 제작자의 역할을 검토합니다. 학생들은 학생 작품에서 제작자의 역할을 수행하고 비즈니스 계획과 마케팅 전략을 개발합니다.

MPT 362 영화촬영 스타일 있는 촬영

이 과정에서 학생들은 자신들의 스토리를 가장 잘 지원하는 영화촬영 기법 및 미적 요소를 비교, 대조 및 선택합니다. 학생들은 고전적 구도와 프레임에서 오늘날의 리얼리티 중심의 광분하는 접근법에 이르는 성공적 원리와 기법을 분석합니다. 빛, 색채, 프레임, 커버리지와 움직임의 미학을 스튜디오와 현장 촬영에서 실습합니다.

MPT 363 영화 판촉과 투자 회수

이 과정은 영화의 취득, 배급, 마케팅 및 전시를 검토합니다. 학생들은 영화 비즈니스, 판촉 요소와 판매 방법을 배웁니다. 이 과정은 영화제작과 배급/마케팅을 연결지어 모든 학생들이 두 분야의 서로 연관된 성질들을 식별할 수 있도록 합니다.

MPT 367 영화 판권 확보와 계약

이 과정에서 학생들은 옵션/구매 계약서, 제출 계약서, 제작자 계약서, 계약 메모 및 고용계약서와 비밀유지 약정서를 작성하고 노동 법규를 연구합니다. 제작회사 조직구조, 프로젝트 금융, 지적 재산 보호, 수수료, 이윤 참여, 보상, 보험 및 계약 협상 등의 주제가 포함됩니다.

MPT 371 편집 전문가를 위한 애프터 이펙트

이 과정에서 학생들은 첨단 효과, 레이어링과 타이틀을 만들기 위하여 업계 표준 편집 소프트웨어의 독특한 기능을 배웁니다. 이것은 학생들에게 세계적으로 업계 표준이 되고 있는 기술을 가르치는 고급 편집 과정입니다.

MPT 372 고급 애프터 이펙트

이 과정에서 학생들은 모션 트래킹, 크로마 키잉, 표현 대본 및 3차원 모션 그래픽 등 Adobe After Effects 가 제공하는 더 수준 높은 기법을 탐구합니다.

MPT 377 연출(감독)의 원리

이 과정은 영화제작의 중요한 창의적 분야와 관련하여 감독의 역할을 검토합니다. 학생들은 자신들의 기술을 연습하기 위하여 디지털 비디오 포맷으로 작업합니다. 이 과정은 학생들에게 업계 표준을 인식하고 시행하는 것을 가르칩니다.

MPT 378 연출 2

이 과정은 장면의 감정적 박자를 탐구하여 학생들에게 배우들과 일하는 것이 어떤지, 블로킹, 조명, 제작 및 음향 디자인과 편집에 대한 지식을 제공합니다.

MPT 380 영화 포스트프로덕션: 디지털 전송과 색채 수정

이 기술 과정은 디지털 필름 전송과 중간 디지털 색채 수정을 다룹니다. 학생들은 색채 그레이딩, 필터와 마스크를 적절히 사용하여 원하는 효과를 생성하기 위하여 텔레비전과 영화 제작 기계와 디지털 중간 소프트웨어로 자신들의 매체를 사용합니다.

MPT 384 1시간 드라마 촬영

학생들은 세트를 운영하는 방법, 세트 관련 문제 해결 방법, 제작 디자이너, 촬영감독 및 에디터 등의 핵심 요원에게 자신들의 비전을 전달하는 방법 등을 배웁니다. 1시간 T.V. 드라마 형식을 위한 카메라 연출, 커버리지 및 촬영 선택 등을 통하여 효과적인 스토리텔링을 강조합니다.

MPT 386 고급 편집 이론

이 과정은 스토리 관련 원리 이외에 이미지 선택, 병렬 배치 및 페이스에 따라서 편집이 어떻게 작품을 수정하는지를 깊이 가르칩니다. 학생들은 각 편집 스타일을 이해하기 위하여 다양한 편집 스타일을 해부합니다.

MPT 389 제작 디자인: 짧은 흥행 프로그램

이 과정은 광고, 뮤직 비디오, 웹 연재물, 게임, 모바일 엔터테인먼트 및 단편 영화를 위한 세트의 디자인에 치중합니다. 각 영화 제작의 프로젝트를 보장하기 위한 과제와 함께 시공, 페인트, 세트 드레싱, 소품, 조명, 의상, 머리 및 얼굴 분장의 요건을 다룹니다.

MPT 390 거장 감독들의 작품

이 과정은 비평 학습을 강조하면서 거장 감독들의 영화를 검토합니다. Woody Allen, Ingmar Bergman, Wong Kar Wai, Stanley Kubrick, Akira Kurosawa and Roman Polanski와 같은 영화제작자의 작품을 분석하면서, 학생들은 개인별 스타일의 창조를 이해하게 됩니다.

MPT 391 제작 디자인의 기초

이 과정에서 학생들은 텔레비전 업계를 위한 세트 디자인에 필요한 스케칭과 제도 기술을 개발합니다. 학생들은 세트 스케치, 계획과 제도 표기, 모형 만들기, 그래픽과 표지판, 스토리보드, 로케이션, 소싱, 네트워킹 및 커리어에 대하여 배웁니다.

MPT 392 제작 디자인: 장편 영화

이 과정에서 학생들은 자신들의 프로젝트를 위한 연구로 장편 영화를 위한 성공적 제작 디자인을 분석합니다. 학생들은 영화의 "모습"과 디자인 소개, 중간 및 절정 장면을 위한 비주얼 구조를 설정하기 위하여 스크립트를 선택하여 장면 목록으로 분해합니다.

MPT 415 실험 영화 제작 2

이 과정은 학생들에게 비서사적 예술 형식으로 영화제작을 더 많이 경험하게 합니다. 학생들은 3막 구조로 제약 받지 않는 여러 영화를 과제로 제작합니다. 고급 수작업 처리, 광학 프린팅 및 전후 스크린 기법 등의 주제가 포함됩니다. 시각적 시, 미학, 공공 자원과 발견된 영상의 활용을 강조합니다.

MPT 425 포스트프로덕션 음향 스튜디오

이 과정은 최종 편집에서 최종 믹스에 이르는 영화와 비디오 테이프의 포스트 프로덕션 준비를 다룹니다. 학생들은 효과 트랙, 대화 및 음악 등 모든 음향 요소를 편집하고 집합하는 것을 배웁니다.

ACT 431 공연을 위한 편집

이 수업은 연기 수업 일지를 사용하고 다양한 편집 결정을 토론하는 것으로 구성되어 있습니다. 학생들은 해당 장면들을 매주 편집하여 비평을 받습니다. 편집이 어떻게 공연을 보강, 순화 및 강조하는지에 대한 수많은 관심사를 다루는 강의가 있습니다.

MPT 440 개관: 필름과 비디오 포스트 프로덕션

이 과정은 첨단 포스트 프로덕션 프로세스를 강조합니다. 학생들은 Bosch 필름의 테이프 전송을 포함 영화 랩과 비디오 포스트프로덕션 하우스에 대하여 배웁니다.

MPT 441 다큐멘터리 2

이 과정에서 학생들은 자신들의 프로젝트를 다음 단계로 향상합니다. 이 과정은 다큐멘터리 프로젝트의 연구, 개발 및 조율을 위한 심도 있는 워크샵입니다. 또한, 자금조달, 프로덕션, 포스트프로덕션 및 배포 등의 이슈를 다룹니다.

MPT 450 뮤직 비디오 만들기

이 과정에서 모든 학생은 구상, 스토리보딩, 촬영, 편집 및 자신들의 뮤직 비디오를 완성하는 것을 포함하는 뮤직 텔레비전(MTV)을 겨냥한 작품 제작의 전체 창의적 프로세스를 탐구합니다. 학생들은 노래를 여러 부분으로 나누고 시간 제한을 설정하는 방법과 초기 컨셉 아이디어를 제시하는 방법을 배웁니다.

MPT 455 편집: 고급 색채 수정

이 과정은 다양한 색채 수정 소프트웨어에서 이루어지는 디지털 비디오 색채 수정을 위한 요령과 기법을 가르칩니다. 잘못 노출된 장면의 조절, 색조가 있는 장면 만들기, 모습을 만들기, 장면 맞추기 및 2차적 색채 수정 기법을 숙달하는 것을 배웁니다. 학생들은 스토리를 강화하기 위하여 색채를 수정합니다.

MPT 456 새로 부상 중인 편집 기술

이 과정은 상급반 학생들에게 포스트 프로덕션 관행 중에 가장 최근의 움직임에 대하여 학생들에게 알려주기 위한 것입니다. 이 과정은 새로 부상 중인 도구와 애플리케이션에 대한 심도 있는 조사이며 학생들이 적시에 업계에 진출할 수 있도록 준비해 줍니다.

MPT 459 시네마토그래피 4

이 과정에서 학생들은 야간의 실내와 제품을 조명하고 촬영하는 방법을 배웁니다. 35mm와 HD 카메라의 이미지 품질을 비교합니다. 수중, 자동차 위, 리그 및 공중 촬영 등 여러 종류의 특수 촬영에 대하여 토론합니다.

MPT 461 기업가적 제작 1

이 과정에서 학생들은 다음 학기에 제작을 위한 대본을 개발합니다. 제작 역할을 수행하기 위하여 팀웍을 사용하고 학생들은 대본과 마케팅 계획을 작성하기 위하여 개별적으로 작업합니다. 프리프로덕션 계획, 촬영 스케줄, 마케팅 계획, 재무 계획 및 소셜 미디어 등의 주제가 포함됩니다.

MPT 463 기업가적 제작 2

학생들은 MPT 461에서 개발한 대본을 사용하여 영화를 제작합니다. 학생들은 또한 비디오 게임, 만화책 및 포스터를 활용하는 마케팅 자료를 개발합니다. 시험 상영의 조직, 촬영 스케줄, 영화의 내러티브를 다른 매체로 전송하기, 전자적 언론 발표문, 음악 및 영화제 전략 기획 등의 주제가 포함됩니다.

MPT 464 광고 연출

이 과정에서 학생들은 오리지널 광고 제작을 실습합니다. 조명, 세트 디자인, 장소 섭외, 캐스팅 및 탤런트 감독을 다룹니다. 밀도있고 이해하기 쉬운 스토리를 전달하기 위한 효과적 편집을 강조합니다. 현행 업계 표준, 컨셉, 집행, 실적과 이미지 품질을 기초로 프로젝트를 비평합니다.

MPT 467 T.V. 광고 제작

이 협업 과정에서 광고와 영화 및 텔레비전 전공 학생들은 완성된 텔레비전 광고를 제작하기 위하여 제작팀에 참가합니다. 모든 제작 단계에서 다른 분야 전공자들과의 적극적인 협업을 강조합니다. 캐스팅, 입찰 과정, 음악 및 음향 디자인, 그래픽, 특수 효과 및 대체 방송매체 등의 주제가 포함됩니다.

MPT 471 상급반 내러티브 제작

이 과정에서 학생들은 상급반 내러티브 영화를 제작하기 위하여 협업으로 작업합니다. 고품질 영화를 준비하고 촬영하는 것을 강조합니다. 학생들은 전문적 제작 대장을 작성하고 제작팀을 확정하고 소셜 미디어 캠페인을 조직합니다. 촬영된 필름은 MPT 472의 포스트 프로덕션 처리를 합니다.

MPT 472 상급반 내러티브 포스트 프로덕션

상급반 내러티브 포스트 프로덕션 과정의 학생들은 이전에 시작한 프로젝트를 완성합니다. 영화제에 제출할 준비가 된 10-12분짜리 영화를 완성하는 것을 강조합니다. 목표 관중을 위한 편집, EPK(전자 언론발표문) 및 대체 미디어와 모바일 흥행에 의한 프로젝트 판촉 등의 주제를 포함합니다.

MPT 480 텔레비전 프로그램 제작하기

이 과정은 전문 텔레비전 스튜디오 환경을 개관합니다. 이 과정은 케이블과 네트워크 텔레비전 프로그램의 작성, 제작 및 연출을 위한 특정 애플리케이션들에 치중합니다.

MPT 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 조건은 주제에 따라서 다릅니다.

대학원 과정

MPT 495 영화제작자 포트폴리오: 흥행업계 진출

이 최종 과정은 흥행 업계에 진출하는 데 필요한 전문적 요소를 개발하는 데 치중합니다. 학생들은 그들의 가장 좋은 작품의 잘 다듬은 데모 필름, 업계에 맞는 이력서 및 명함 등 포괄적인 프레젠테이션을 작성합니다. 학생들은 활발하게 네트워킹의 기회를 추구하고 소셜 미디어 상에 자신을 효과적으로 알립니다.

MPT 498 협업 프로젝트

이 코스는 주어진 기준을 충족하고 다른 프로그램의 학생들과 서로 다른 전공 분야 간의 협업 프로젝트에 참가하도록 선정된 학생들에게 제공됩니다.

MPT 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다릅니다.

MPT 500 영화와 텔레비전 인턴십

영화, 텔레비전 및 상업광고 분야의 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

MPT 600 '분노의 질주' (Fast & Furious): 단편 영화의 역사

이 과정은 단편 영화의 역사와 성질을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 10초 내지 12분 길이의 단편 영화의 개념을 개발하는 것을 배우고, 활용 가능한 컨셉을 대본과 스토리보드에서 관중을 즐겁게 하는 영화 매체로 바꾸는 데 필요한 기술을 사용하여 오리지널 컨셉을 개발합니다.

MPT 603 다큐멘터리 만들기

이것은 고급 비디오그래피 과정은 실제 제작과 이론적 관점 양쪽에서 다큐멘터리에 치중합니다. 학생들은 학기 내내 자신들의 다큐멘터리를 개발하고 제작합니다.

MPT 605 필름 언어 스튜디오

이 과정은 학생들에게 스틸 사진과 디지털 비디오를 사용하는 비주얼 스토리텔링의 기본 요소를 소개합니다. 학생들은 광학적 도구인 카메라를 사용하는 법을 배우면서 브라케팅, 필드의 깊이, 화면의 크기, 프레임링, 구도 및 카메라 이동을 실습합니다.

MPT 605E 비주얼/영화 스토리텔링

영어 수준이 낮은 학생들을 위한 비주얼 실습 위주의 이 과정은 스틸 사진과 디지털 비디오를 사용하는 비주얼 스토리텔링의 요소를 가르칩니다. 학생들은 업계의 어휘를 배워 사용하고, 광학적 도구인 카메라를 사용하는 법을 배우면서 브라케팅, 필드의 깊이, 화면의 크기, 프레임링, 구도 및 카메라 이동을 실습합니다.

MPT 613 전문적 마감

이 과정은 Adobe Premiere Pro를 사용하는 편집 훈련을 계속합니다. 편집의 역학과 미학 이상의 것을 강조하고 아이디어 개발에서 최종 배포에 이르기까지 영화나 TV 쇼를 촬영하는 데 필요한 숨겨진, 기법 및 기술적 지식에 치중합니다. 학생들은 미디어를 잘 습득하고, 스토리를 발견하고, 페이스를 조정하고, 다른 사람과 협업하고, 오늘날의 시장에서 요구하는 많은 작품을 숙달된 프로젝트로 산출하는 것을 배웁니다.

MPT 615 조명

이 과정은 학생들이 사물을 보는 기술을 노출제어 과학과 결합하여 영화의 조명에 관한 전반적 능력을 숙달하도록 고안되었습니다. 학생들은 움직임과 청색 화면 효과를 위한 조명은 물론 마스터 장면, 클로즈업, 리버스 앵글 및 크로스 주광 설정을 위하여 세트 위의 배치를 위하여 조명하는 방법을 배웁니다.

MPT 616 영화 배우 감독하기

이 과정에서 학생들은 영화 배우를 감독하기 위한 빌딩 블록의 기본 지식을 습득합니다. 대본의 이해와 그 분석, 해당 스토리의 비전을 발견하기 및 그 비전을 구현하기 위한 배우들과의 작업 등의 주제를 포함합니다.

MPT 618 작가-감독 집중 과정 1

학생들은 영화 작가와 감독 석사 프로그램에서 자신들의 최종 필름 프로젝트를 위한 아이디어를 개발합니다. 그들은 논리적 및 감정적 연결 방법으로 스토리를 제시하는 데 필요한 기술을 습득합니다. 학생들은 개요를 서술하는 단계를 통하여 오리지널 아이디어를 개발하거나 기존 자료에서 아이디어를 번안합니다.

MPT 619 단편 영화 대본 작성

이 과정은 아이디어에서 첫 초고의 완성까지의 과정을 다룹니다. 학생들은 로그라인, 비트 시트, 줄거리와 treatments를 작성합니다. 학생들은 업계 표준에 따라서 스크립트를 포맷하는 법을 배웁니다. 논문의 요건을 충족하는 상영 시간을 갖는 2개의 대본을 만듭니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

MPT 624 실용적 세트 관리

이 과정에서 학생들은 조감독으로 일하기 위하여 필요한 실용적 세트 관리를 배웁니다. 예산, 노조 및 동업자 조합 계약에 의하여 규제되는 업계 구조 속에서 일하면서 학생들은 일정계획, 인원 감독, 엑스트라 감독, 제작 보고서 및 세트의 문제 해결 등 다양한 기술을 배웁니다.

MPT 625 편집의 개념

이 과정은 학생들에게 비선형 Avid Media Composer 편집 시스템을 사용하여 편집의 규칙을 소개합니다. 학생들은 보이지 않는 리듬의 개념, 스크린 감독, 콘티 및 스타일의 요소 등을 배웁니다.

MPT 629 단편 영화 각색

학생들은 MPT 619 단편 영화 대본 과정에서 썼던 2개의 대본을 각색하고 다듬습니다. 이 과정이 끝날 때, 학생들은 제작할 준비가 되어있는 8 내지 12분짜리 단편 영화 대본을 완성합니다.

MPT 630 시네마토그래피 1

이 과정에서 학생들은 카메라 컨셉을 실험합니다. 학생들 각자의 개성 있는 감독의 향상을 강조합니다. 학생들은 대화가 없는 스토리를 영화로 표현하는 16mm 흑백 영화를 제작합니다.

MPT 632 음향 디자인

이것은 최종 논문 프로젝트를 위한 음향 녹음과 제작의 개념을 다루는 스튜디오 과정입니다. 음향 프로덕션의 독립적인 연습으로 실습과 비평을 받을 기회를 갖게 됩니다.

MPT 634 디지털 시네마토그래피 1

이 과정의 목적은 대화가 없는 스토리를 영화로 표현하는 영화를 제작합니다. 이 과정은 학생들에게 단편 영화 제작을 통하여 DV 영화촬영의 기술적 및 개념적 측면을 소개하기 위한 것입니다.

MPT 636 시네마토그래피 2

이 과정은 촬영감독의 관점에서 조명, 장면의 스테이징과 카메라를 위한 블로킹을 탐구합니다. 프로젝트는 대화가 녹음된 16mm 컬러 영화입니다.

MPT 639 디지털 시네마토그래피 2

학생들은 이미지를 만들고 제어하고 스토리를 표현하기 위하여 촬영기사가 사용하는 도구와 기술을 탐구합니다. 스타일이 있는 고품질 제품을 강조하면서 전문 카메라, 디지털 기술 및 디지털과 사진 기법을 위한 조명을 토론합니다.

MPT 640 영화 제작하기

이 과정에서 학생들은 부제작자/단위 제작 책임자의 관점에서 제작을 학습합니다. 학생들은 스크립트를 주요 부분으로 나누고 스케줄과 예산 편성 이슈를 검토합니다. 투자자를 위한 영화의 판매, 마케팅 및 패키징도 탐구합니다.

MPT 641 비주얼 스토리텔링

학생들은 걸작 영화에서 비주얼 스토리텔링 기법을 학습하고 이들 기법을 나타내는 단편 디지털 영화를 만듭니다. 학생들은 영화 업계의 유명한 실례에서 영감을 이끌어냅니다. 학생들은 촬영 장면 선택, 구도 기술, 카메라 움직임 및 편집 결정을 실습합니다.

MPT 378 연출 1: 비주얼 스토리텔링

이 과정은 영화제작의 여러 중요한 창의적 분야와 관련하여 감독의 역할을 검토합니다. 이 과정은 학생들에게 이들 각각의 분야에서 업계 표준을 인식하고 집행하도록 돕습니다.

MPT 642 스튜디오 연출

이 과정은 감독들이 배우들, 블로킹, 조명, 제작 디자인, 음향 디자인 및 편집을 다룰 때 마주치는 경험들을 탐구합니다.

MPT 643 시각 매체를 위한 실험적 음향 디자인

이 과정에서 학생들은 음향 디자인의 용어와 시청각 매체에서 음향 디자인이 갖는 스토리텔링의 힘을 배웁니다. 청각 훈련, 음향심리학, 음향의 물리적 및 심리적 영향, 보조 프로그램의 창의적 사용, 스크립트와 캐릭터 분석에 의한 사운드트랙의 개발, 감독, 편집 및 작곡가와 지혜롭게 협업하는 방법 등의 주제를 포함합니다. 오디오 편집 기술이 필요합니다.

MPT 644 배우와 감독의 리허설

이 과정은 학생들에게 카메라 앞에서 배우들을 성공적으로 감독하는 법을 가르칩니다. 학생들은 배우들의 연기와 성량을 화면의 크기에 맞추는 법을 확실히 배웁니다. 이 과정은 또한 창의적 블로킹 옵션, 리허설 준비, 장면 분석, 장면별 창작 리듬과 타이밍 및 효과적 캐스팅 전략 등의 주제를 다룹니다.

MPT 645 제작 디자인의 개관

이 과정은 영화의 전반적 영향에 미치는 제작 디자인의 중요성을 탐구합니다. 감독과의 대화, 색채, 세트 디자인, 시기 디자인, 예산 편성 과정과 기타 제작 이슈 등이 토론 주제로 포함됩니다.

MPT 646 시네마토그래피 3

이 과정에서 학생들은 제1 보조 카메라맨의 관점에서 Arriflex와 Mitchell 두 양식으로 35mm 기법을 배웁니다.

MPT 649 모션 그래픽과 시각효과 편집

학생들은 첨단 효과, 계층, 타이틀, 모션 그래픽, 구도 및 색채 보강을 위하여 AfterEffects의 독특한 기능을 배웁니다. 이 과정은 학생들에게 전세계 업계 표준 기술을 가르칩니다.

MPT 651 감독의 준비

창의성과 수익성 측면에서 영화 제작에는 준비된 감독이 필요합니다. 이 과정은 학생들에게 대본을 세분하고 창의적 의도와 제작에 필요한 것들을 전달하는 것을 가르칩니다. 학생들은 실세계의 장애물에 부딪칠 때는 유연성을 유지하면서 전체 영화와 매일의 촬영을 미리 계획하는 것을 실습합니다.

MPT 652 스튜디오 연출 2

학생 감독들은 배우, 블로킹, 조명, 제작 디자인, 음향 디자인 및 편집을 다루면서 장면의 정서적 박자에 집중합니다. 학기 중에 여러 장면을 사운드 스테이지에 촬영합니다.

MPT 654 단위 제작 관리

이 과정은 장편영화를 준비, 촬영, 마무리 하는 과정에서 실제 단위 제작 책임자들이 경험한 어려움과 솔루션을 다룹니다. 독립 저예산 영화와 대형 예산 스튜디오 장편 영화 양쪽 모두를 위한 예산, 스케줄 및 관리를 위한 가장 효과적인 방법을 보여줍니다.

MPT 659 실험 영화

이 과정은 학생 제작자가 개인별 여행을 감행하는 것을 강조하면서 비-내러티브 영화의 심리적 측면에 치중합니다. 학생들은 발견된 필름에 의미를 재평가하고 시각적 경험을 위하여 음향과 이미지를 창의적으로 결합합니다. 실험 영화의 진화를 사회학적 맥락에서 학습합니다.

MPT 663 편집의 미학

이미지 선택, 캐릭터 개발, 페이스 및 스토리의 원리를 기초로 학생들은 편집이 어떻게 영화를 다시 쓰게 되는지를 배웁니다. 학생들은 각 스타일의 목적을 배우기 위하여 여러 편집자와 편집 스타일에 대해 학습합니다. 다양한 영화 및 편집 이론, 영화 제작과 편집에 미치는 그 이론들의 영향을 다룹니다.

MPT 685 흥행을 위한 소셜 미디어 마케팅

앱, 패션 라인, 게임, 제품, 영화 또는 다른 작품을 만들든지, 이 과정은 중요성이 계속 커가는 크라우드 펀딩과 소셜 미디어 마케팅의 세계에 대한 가장 최신의 정보를 제공합니다. 자금 확보, 브랜드 구축, 후원자 모집 및 꿈의 프로젝트를 실현하는 방법을 배웁니다.

MPT 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수 업무의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

MPT 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

MPT 715 고급 인테리어 조명

학생들은 실제 상황에 대하여 토론하면서 음향 스테이지에서 배우들을 위한 고급 조명과 촬영에 치중하면서 MPT 615 에서 습득한 기술을 향상합니다. 학생들의 수업 중 파제물을 16mm 컬러 필름에 촬영합니다. 학생들이 지참해야 할 디지털 스틸 카메라에 숙제를 촬영합니다.

MPT 736 영화촬영 스타일: 고전과 현대

이 과정에서 학생들은 영화의 미학이 어떻게 스토리를 지원하는지를 비교, 대조 및 설명합니다. 학생들은 고전적 구도와 프레임에서 오늘날의 리얼리티 중심의 광분하는 접근법에 이르는 성공적 원리와 기법을 분석합니다. 조명, 색채, 프레임, 콘티, 커버리지 및 움직임의 미학을 강조합니다.

LAN 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보장하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

MPT 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

MPT 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

MPT 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MPT 815 야외 조명

이 과정에서 학생들은 낮이나 밤에 현장에서 조명을 할 때 고급 조명 기법을 배웁니다. 학생들은 여러 촬영 팀원의 위치에서 세트에서 일하는 것을 숙달하는 것은 물론 기술적 및 창의적 프로세스를 배웁니다. 디지털 및 필름 양식을 사용합니다.

MPT 824 논문 작품 제작 1

이 과정은 졸업반 학생들에게 논문용 영화를 촬영을 준비하게 합니다. 학생들은 자신들의 프리-비주얼리제이션, 제작 스케줄, 예산, 로케이션 사전 답사 및 오디션 등을 마지막으로 조정합니다.

MPT 825 논문 작품 제작 2

졸업반 학생들은 논문용 영화를 제작합니다. 학생들은 자신들의 제작 예산을 관리하고, 제작 계획을 집행하고, 제작 중에 필요한 조정을 합니다. 그들은 자신들 영화의 초판을 이 수업에서 제출합니다.

MPT 851 논문 작품 연출: 프리-프리덕션

이 과정은 학생들에게 프리-프리덕션 과정을 단계별로 실습하여 자신들의 창의적 목표를 달성하도록 자원을 경제적으로 사용할 수 있게 해 줍니다. 학생들은 예산, 촬영 스케줄, 스토리보드 및 촬영 계획서를 준비합니다. 그들은 논문용 영화를 위하여 학과장들, 캐스트 및 촬영 팀을 한 곳에 모읍니다.

MPT 853 논문 작품 연출: 제작

이 과정은 감독에게 논문 영화를 위한 리허설과 촬영을 준비하게 합니다. 학생들은 자신들의 각본을 내러티브 비트로 세분하고 해당 스토리를 위하여 배우들을 블록으로 나누는 방법을 결정합니다. 감독들은 또한 카메라의 배치 및 각 장면 커버리지의 성질이 자신들의 내러티브 의도에 어떻게 영향을 미치는지를 평가합니다.

MPT 856 시네마토그래피 4

이 과정에서 학생들은 현재의 영화 제작에 공통적으로 적용되는 고급 기법을 깊이 학습합니다. 학생들은 여러 촬영 스타일과 규칙을 배웁니다. 학생들은 포스트프리덕션과 고급 기법의 적용을 통하여 영화제작을 배웁니다.

MPT 870 논문용 시나리오 제작 1: 장편의 줄거리

이 과정에서 학생들은 장편 극영화의 줄거리를 씁니다. 학생들은 아이디어의 개발, 구조 및 캐릭터 개발에 치중합니다. 학생들은 또한 효과적인 시나리오의 요약과 전제를 작성하고 자신들 스토리의 테마를 확인합니다.

MPT 872 논문용 시나리오 제작 2: 장편 시나리오

이 과정에서 학생들은 장편 극영화의 초안을 씁니다. 스토리, 캐릭터 및 테마의 개발에 더하여 학생들은 대화, 서브텍스트 및 적정 스크립트 형식에 치중합니다.

MPT 874 논문용 시나리오 제작 3: 장편 시나리오 다시쓰기

이 과정에서 학생들은 장편 시나리오를 개작 및 다듬습니다. 학생들은 캐릭터 개발을 개선하는 것은 물론 스토리, 장면 구조의 축약, 대화 및 페이지수에 치중합니다. 종이에 나타난 스크립트의 최종 모습에 유의합니다.

MPT 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

MPT 990 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 요건은 주제별로 다릅니다.





멀티미디어 커뮤니케이션





제공 과정



모든 종류의 매체에서 쓰고, 편집하고, 촬영하고, 제작하고, 진행하고, 보도하고 방송하는 것을 배웁니다.

스튜디오나 현장에서 카메라에 찍히거나 카메라 탤런트의 감독을 배우십시오. 선택은 여러분의 몫입니다! 뉴스 앵커, 진행자, 비디오 저널리스트 및 멀티미디어 저널리스트 등의 일을 배우십시오! 멀티플랫폼. 첨단. 실습. 귀하의 커리어를 당장 시작하십시오.

인터넷, 라디오, TV, 케이블, 방송 신디케이션 등을 위한 전문 미디어 콘텐츠를 만드십시오!

예술, 디자인, 뉴스, 패션, 엔터테인먼트, 스포츠, 기술, 음식 또는 귀하가 관심을 갖는 모든 전문 분야의 미디어 전문가가 되십시오. 다양한 플랫폼의 미디어

커버리지를 위한 스크립트, 특집기사 및 기타 콘텐츠를 개발하십시오.

프로들이 하듯이 깊이 있는 장편 탐사 프로 또는 탐사 시리즈를 만들어 보십시오.

제작 기술을 배워서 전문 표준을 준수하는 방송 가능한 비디오 콘텐츠를 제작하십시오.

귀하의 미디어 프로젝트를 추진 및 보강하기 위하여 대화형 콘텐츠와 웹 디자인을 사용하십시오.

최고 전문가로부터 배우십시오: 이 대학의 교수진은 다년간 경험을 쌓은 유명한 업계 전문가로 구성되어 있습니다.

아트와 디자인 분야에 대한 부전공을 하면서 이 모든 것을 해 보십시오.

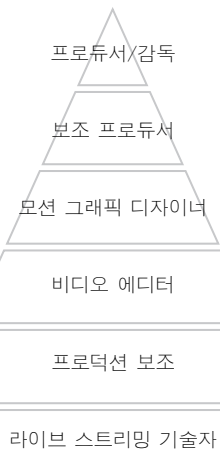


커리어 진로

카메라 앞에 서는 커리어



제작



소셜 미디어



학위 요건

멀티미디어 커뮤니케이션 학사[BA]

BA 소요 단위

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	15 단위
+ 부전공/전공선택	15 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	120 단위

멀티미디어 커뮤니케이션 BA 학위 요건

• 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

• GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위의 필수 일반 교육 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위한 인문 선택 과목 수강

멀티미디어 커뮤니케이션 BA 학위 핵심 과정

COM 102	비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집의 기초
COM 103	유 미디어: 단편 제작 1
COM 104	멀티미디어 커뮤니케이션: 카메라 연기
COM 105	멀티미디어 글쓰기
COM 110	미디어 지금: 디지털 프로덕션 입문
COM 115	뉴 미디어를 위한 디지털 도구
COM 150	라디오/팟캐스팅 입문
COM 200	멀티플랫폼 콘텐츠 제작
COM 210	멀티플랫폼 콘텐츠 라이브
COM 303	블로깅과 단편 제작
COM 400	심도 있는 프로젝트: The Game Show
COM 410	심도 있는 프로젝트: 정보매체 제작의 재정의 또는
COM 420	심도 있는 프로젝트: 스튜디오 흥행 시리즈

전공 선택 또는 부전공

학생들은 자신들의 전공 분야에 대한 실습을 보완하기 위하여 모든 아트 및 디자인 분야를 부전공으로 선택할 수 있습니다. 대체로 해당 분야의 역사, 미학 및 기본 기술의 광범위한 경험을 포함하는 또 다른 아트 및 디자인 분야에서 의도적으로 선택하는 수업의 수강을 완료하여 부전공을 수료할 수 있습니다. 부전공으로 선택할 수 있는 과정의 목록은 지도교수에게 문의하십시오.

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

- LA 107 다국어 창작
LA 108 예술 작문

하나만 선택:

- LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

- LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280 관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

- LA 291 커리어 설계:

역사 이해

하나만 선택:

- LA 171 서양 문명
LA 270 미국 역사
LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276 영국 세미나
LA 278 프랑스 세미나
LA 279 이태리 세미나
LA 359 도시 사회학

계량 해독

하나만 선택:

- LA 124 예술 물리학
LA 146 자동차 해부
LA 200 컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233 건강, 영양 및 생리학에 대한 인기 있는 주제들
LA 254 인간중심 디자인
LA 255 대학 수학
LA 271 대학 기하 및 대수
LA 286 전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288 벡터, 행렬, 변환
LA 293 미적분 입문
LA 296 응용 물리학

문화의 아이디어와 영향

하나만 선택:

- LA 127 세계 예술의 주제
LA 221 문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 238 세계 문학
LA 292 프로그래밍과 문화
LA 343 비교 종교
LA 368 문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462 신화와 상징의 힘

멀티미디어 커뮤니케이션 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	30 단위
+ 선택*	6 단위
합계	36 단위

*학과장 승인 시

멀티미디어 커뮤니케이션 MA 학위 요건

- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

멀티미디어 커뮤니케이션 MA 학위 필수 전공 과정

COM 602	비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집
COM 603	비주얼 스토리텔링 제작
COM 604	멀티플랫폼 미디어용 카메라 연기
COM 610	미디어 제작: 고객과 함께 작업
COM 611	글로벌 미디어의 진화
COM 620	멀티플랫폼 전문 글쓰기
COM 625	오리지널 콘텐츠 제작
COM 635	소셜 미디어 제작과 브랜딩
COM 645	멀티플랫폼 대화형 디자인을 위한 디지털 도구
COM 650	멀티플랫폼 제작: 오리지널 시리즈
COM 690	최종 논문: 유어 미디어 포트폴리오



학부 과정

COM 101 커뮤니케이션, 귀하와 소셜 미디어

이 신입생을 위한 체험 과정은 대학에 처음 입학한 학생들을 위한 것입니다. 대학에서 12 단위를 수료하였거나 군복무를 한 학생들은 COM 101 과목이 면제됩니다. 이 과정은 학생들이 대학교와 예술 커뮤니티와 관련을 맺고 커뮤니케이터로서 세상에 미치는 그들의 잠재적 영향을 이해하여 미디어 크리에이터로서 그들의 아이덴티티를 탐구하도록 지도합니다. 토론, 활동 및 관련 프로젝트를 통하여 학생들은 커뮤니티, 비평, 숨겨진 및 창의적 문제 해결에서 최선의 관행을 가져오는 원리들을 실습합니다.

COM 102 비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집의 기초

이 과정은 단편 비디오 콘텐츠의 편집 기법에 치중합니다. 학생들은 불러오기, 내보내기, 오디오 믹싱 및 색채 수정 등 기본적인 편집 기술을 사용하여 자신들이 편집할 자작 콘텐츠를 촬영합니다. 역동적이며 매력적인 스토리텔링을 통하여 사용자에게 감성적 충격과 고조된 몰입을 불러일으키기 위한 편집. 참고: 이 과정에서 학생들은 자신들이 편집할 화면을 스스로 촬영해야 하므로 스마트폰이나 카메라와 같이 비디오 기능이 있는 디지털 디바이스가 필요합니다.

COM 103 유 미디어: 단편 제작 1

이 과정에서 학생들은 다양한 미디어 플랫폼을 위한 단편 비디오를 제작, 감독, 촬영 및 편집하기 위하여 기본적인 시청각 스토리텔링을 적용합니다. 스토리 아이디어, 팀워크 및 기술의 효과적인 사용을 개발 및 분석하는 것을 강조합니다.

COM 104 멀티미디어 커뮤니케이션: 카메라 연기

이 과정에서 학생들은 음성 및 비주얼 프레젠테이션 기술을 적용하여 텔레비전과 디지털 미디어를 위한 카메라 텔런트의 역할을 실습합니다. 학생들은 현지 및 국제 뉴스와 기타 장르의 특집을 평가합니다. 이 과정은 업계 전문가들을 특히 포함하며 미디어 스테이션의 현장을 직접 또는 가상 공간에서 견학합니다.

COM 105 멀티미디어 글쓰기

이 과정은 웹, 라디오와 텔레비전 등 모든 형식의 매체를 위한 글쓰기와 보도 기법을 다룹니다. 엔터테인먼트, 뉴스, 정보 제공 및 교훈적 스토리를 위한 매력적인 콘텐츠를 쓰는 것을 강조합니다.

COM 106 스포츠와 미디어

이 과정은 스포츠 보도의 특성에 대한 깊이 있는 학습을 제공합니다. 학생들은 특집 기사와 뉴스를 위한 스포츠 기사 작성의 경험을 쌓고, 일부 과제물은 게임의 라이브 보도를 기초로 합니다. 학생들은 스포츠 어나운싱, 방송, 웹 보도 및 인쇄 보도를 위한 보도 기법을 배웁니다.

COM 110 미디어 나우: 디지털 프로덕션 입문

이 과정은 텔레비전, Vine, YouTube 등의 플랫폼에서 발표할 엔터테인먼트, 스포츠, 패션 및 뉴스 분야의 콘텐츠 Vine, and YouTube 개관을 제공합니다. 학생들은 비디오 프로젝트와 스크립트를 제작하여 프로덕션의 주요 역할에 대하여 배웁니다. 그들은 또한 기획, 마감시간, 장비 및 현장 프로덕션에 관련된 전략을 개발합니다.

COM 115 뉴 미디어를 위한 디지털 도구

이 과정은 미디어 전문가를 위한 기본적인 디지털 도구를 가르칩니다. 학생들은 애니메이션을 만들고 웹 사이트를 보강하기 위하여 레이어, 타임라인 및 키프레임을 적용하는 것을 배웁니다. 짧은 연습을 통하여 학생들은 대화형 미디어를 만드는 기술을 실습하고 개선합니다. 학생들은 사용자 인터페이스, 그래픽스 및 시네마그래프를 디자인합니다.

COM 141 스토리텔링: 전화에서 트랜스미디어로

스토리텔링이 여러 미디어 기술들에 미치는 영향과 지역 및 글로벌 전자 매체 기관, 청중 및 사건과 그 기술들과의 관계를 탐구합니다. 학생들은 멀티미디어 커뮤니케이션의 미래에 영향을 미치는 (다양한 매체에 걸쳐서 스토리를 전달하는) 트랜스미디어의 통합과 채택을 연구하고 분석합니다.

COM 150 라디오/팟캐스팅 입문

이 과정에서 학생들은 팟캐스팅의 개관과 결합된 라디오 방송의 기본을 배웁니다. 학생들은 자신들의 팟캐스팅을 제작하는 기회를 누리면서 라디오 방송과 연결된 전문가의 역할에 친숙해 집니다. 학생들은 오디오 편집, 인터뷰 기법 및 라디오 프로덕션을 위한 기본 기술을 습득합니다.

COM 200 멀티플랫폼 콘텐츠 제작

COM 210 과 같이 동시에 수강하도록 고안된 이 과정은 비디오 스토리텔링 기법을 사용하여 뉴스 보도 패키지를 제작할 수 있는 능력을 강조합니다. 학생의 작품은 30분짜리 텔레비전 방송에 포함됩니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

COM 202 멀티미디어 포맷과 트렌드

이 과정은 마케팅과 배포, 미디어 배치, 포맷과 트렌드에 치중합니다. 학생들은 인터넷 배포 채널을 사용하여 오리지널 콘텐츠를 배포하는 기법을 배웁니다. 오리지널 콘텐츠를 배포하는 클라우드 애플리케이션의 사용을 소개합니다.

COM 204 멀티미디어 커뮤니케이션 2: 인터뷰하기

이 과정에서 학생들은 대화로서의 인터뷰의 예술을 배웁니다. 학생들은 라디오, 텔레비전 및 디지털 미디어를 위한 인터뷰 스타일을 개발하고 시행합니다. 학생들은 효과적인 질문을 만들어서 인터뷰를 준비합니다. 역사적 예를 사용하여 학생들은 현장의 전설과 현대의 인터뷰 스타일을 비교합니다.

COM 206 실황중계와 실시간 현장 보도

이 과정은 스포츠 실황 보도의 학습에 치중합니다. 학생들은 현재 진행 중인 스포츠 행사를 기초로 라디오 실황 방송을 진행하기 위하여 리서치, 글쓰기 및 방송 중 음성 조절 기법 등 고급 스포츠 보도 기술을 적용합니다.

COM 208 역동적인 항공 영상: 드론 제작의 기초

학생들은 새로 부상하고 있는 드론 사진 분야에서 제시하는 흥미로운 잠재성에 대해 배우고 실습합니다. 학생들은 역동적인 항공 촬영 필름을 만들기 위하여 각종 드론을 날려서 항공 사진과 영화 촬영을 연습합니다. 항공 저널리즘, 항공 사진, 비행의 기초, 안전 규칙과 규정 등의 주제를 포함합니다.

COM 210 멀티플랫폼 라이브 콘텐츠

COM 200 과정에서 제작된 스토리 패키지를 사용하여 학생들은 텔레비전이나 인터넷에서 방송할 30분짜리 프로덕션을 제작할 수 있습니다. 학생들은 30분짜리 프로그램을 방송하는 데 필요한 각종 온-카메라 및 오프-카메라 책임을 배우기 위하여 매주 자신들의 자리를 바꿉니다.

COM 230 디지털 미디어를 위한 모션 그래픽스 1

이 디지털 미디어 과정은 디지털 제작에서 가장 인기 있는 그래픽 도구에 치중합니다. 학생들은 방송 비디오, 인터넷 및 모바일 디바이스 등 각종 미디어를 위한 역동적인 그래픽스를 제작하기 위하여 디지털 미디어를 위한 디자인 원리와 미학을 적용하고 일련의 애플리케이션을 사용합니다.

COM 250 팟캐스트 제작과 홍보

학생들은 팟캐스트를 구상, 개발 및 제작합니다. 컨셉 개발, 청중의 조사, 시험 방송 자료 및 포맷과 스타일의 선택 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 오리지널 장편 팟캐스트를 쓰고, 진행, 기록 및 편집합니다. 학생들은 그들의 쇼 프로그램을 iTunes에서 발표하고 소셜 미디어를 사용하여 자신들의 쇼를 홍보하는 것을 배웁니다.

COM 301 멀티플랫폼 제작

학생들은 방송을 초월하여 고객을 위하여 고객과 함께 작업하는 것을 포함하는 멀티플랫폼 형식으로 움직입니다. 다른 제작 관련 수업에서 배운 기술을 기초로 학생들은 지역의 창업 기업을 위한 홍보 프로그램을 개발하고 제작합니다. 학생들은 고객의 물색, 그들을 위한 크리에이티브 비전을 집행하고 고객의 요구를 충족하기 위하여 비디오 스토리를 제작하는 것을 포함, 프리-프로덕션, 제작 및 포스트-프로덕션에서 역할을 수행합니다.

COM 302 라이브 미디어 제작

이 과정에서 학생들은 정규 라이브 텔레비전 방송과 웹캐스트를 배우고 집행합니다. 스튜디오와 현장 방송의 크리에이티브 측면과 기술적 측면의 숙달을 강조합니다. 학생들은 학기 중에 각 팀원의 직무를 수행합니다.

COM 303 블로깅과 단편 제작

이미 배운 기술을 기초로 학생들은 자신들의 시리즈를 개발 및 구축하여 단편 제작의 예술을 숙달합니다. 학생들은 매력적인 첨단 콘텐츠의 제작을 실습하고 이를 다수의 매체를 위하여 각색합니다.

COM 304 멀티미디어 커뮤니케이션 3: 진행과 크리에이티브 콘텐츠

이 과정에서 학생들은 방송과 온라인 프로그램을 위하여 진행자로 일합니다. 학생들은 관중의 주의를 장악하고, 게스트를 관리하고, 즉석에서 말하고 예상치 못한 사태에 대응하는 방법을 배웁니다. 진행자로서 학생들은 다른 장르와 더불어 버라이어티와 트레이드 쇼를 위한 크리에이티브 콘텐츠를 개발합니다.

COM 306 실황중계 2

이 과정은 복잡하고 다양한 조건의 스포츠 실황보도를 깊이 학습합니다. 학생들은 미식축구, 월드 시리즈 야구 및 NBA 농구와 같은 가을 스포츠 행사를 기초로 오디오 및 비주얼 실황 방송을 진행하기 위하여 리서치 글쓰기 및 현장 보도 기법 등 고급 스포츠 보도 기술을 제공합니다.

COM 330 디지털 미디어를 위한 모션 그래픽스 2

이 디지털 미디어를 위한 고급 그래픽 과정은 디지털 그래픽 제작에서 사용하는 복잡한 기법에 치중합니다. 학생들은 경쟁력 있고 효율적인 능숙한 디지털 미디어 아티스트가 되어 모든 디지털 매체를 위한 전문가 수준의 그래픽스를 제작하기 위하여 복잡한 업계 도구를 사용합니다.

COM 340 멀티플랫폼 커뮤니케이션 디자인

이 과정은 모바일 미디어와 대화에 치중합니다. 학생들은 모바일 장치를 위한 자신들의 애플리케이션을 설계하면서 증강현실과 콘텐츠관리 시스템을 경험합니다. 학생들에게 제스처에 의한 대화를 소개합니다.

COM 351 미디어 스테이션의 운영

학생들은 라디오/팟캐스트 미디어 스테이션의 모든 측면을 운영/관리하는 방법을 배웁니다. 미디어 스테이션의 책임자로서 학생들은 프로그래밍, 홍보, 이미지 처리 및 마케팅 결정을 통지하기 위하여 트렌드와 시청률을 조사합니다. 학생들은 AAU의 라디오 방송국을 매주 운영하기 위하여 프로그램 스위퍼, 홍보물, 라디오 세그먼트 및 장편 팟캐스트의 스케줄을 짭니다.

COM 400 심도 있는 프로젝트: 게임 쇼

학생들은 방송, 웹 및 모바일 등 다양한 매체에 내보낼 30 분짜리 정규 편성 프로그램에 비디오 보도를 제공합니다. 엔터테인먼트, 패션, 음식, 정치 및 유사한 특정 분야의 보도가 포함됩니다. 학생들은 출연자, 용어, 역사 및 현재의 사건을 현장에서 숙달하게 됩니다.

COM 410 심도 있는 프로젝트: 정보매체 제작의 재정의

학생들은 비디오 제작, 진행 부분, 가상 세트를 사용하여 원격 및 스튜디오에서 진행하는 인터뷰가 포함된 오리지널 프로그램을 제작하여 방송 및 온라인 제작을 위한 기술을 확장합니다. 학생들은 모듈화된 콘텐츠를 제작하고 소셜 마케팅의 힘에 대하여 배웁니다. 학생들은 관리 및 리더십 기술을 배웁니다.

COM 420 심도 있는 프로젝트: 스튜디오 흥행 시리즈

이 과정에서 학생들은 매주 스튜디오에서 진행하는 실험 엔터테인먼트 방송 시리즈를 제작하는 것을 배웁니다. 학생들은 진행자, 카메라 탤런트, 프로듀서, 비디오그래퍼 및 편집자와 관련된 다양한 역할과 책임을 수행합니다. 엔터테인먼트, 패션, 음식, 정치 및 유사한 특별분야 장르를 다룰 수 있습니다.

COM 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 요건은 주제에 따라서 다릅니다.

COM 495 유어 미디어 포트폴리오: 이력서와 기타

학생들은 웹사이트, 소셜 미디어 메시지, 이력서 및 증빙서류 등을 포함, 전반적 브랜딩 전략을 개발하여 자신들을 홍보합니다. 다루는 자료는 로고 및 직업적 이름과 같은 그래픽스를 활용합니다. 학생들은 전문 채용 매니저들이 면담합니다. 비즈니스를 조직하고 운영하는 방법을 강조합니다.

COM 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

COM 499 멀티미디어 커뮤니케이션 특별 주제들

특별 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 특별 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 주제별로 구비 요건은 다르다는 것을 유의하십시오.

COM 500 멀티미디어 커뮤니케이션 인턴십

멀티미디어 커뮤니케이션 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

COM 602 비주얼 스토리텔링: 짧은 비디오 콘텐츠 편집

이 과정에서 학생들은 기본적인 비디오 및 오디오 편집 기법을 배우고 편집의 목적과 효과를 이해하게 됩니다. 학생들은 또한 미디어를 관리하고 배포하는 기법을 배우고 크리에이티브 멀티미디어 스토리텔링에 대한 지식을 확장시킵니다.

COM 603 비주얼 스토리텔링 제작

이 과정은 졸업반 학생들에게 고화질 기술을 사용하여 일련의 단편을 제작하는 기회를 줍니다. 학생들은 엔터테인먼트, 뉴스, 패션, 음식, 리얼리티 텔레비전 쇼, 기술, 스포츠 혹은 아트 및 디자인 등 다양한 주제에서 선택할 수 있습니다.

COM 604 멀티플랫폼 미디어용 카메라 연기

이 과정에서 학생들은 전문적 카메라 프레젠테이션 기술을 개발하고 자신들의 이력서 필름 릴을 위하여 콘텐츠를 개발합니다. 학생들은 텔레프롬프터, 그린-스크린 프레젠테이션을 사용하고, 스튜디오 및 현장에서 카메라 인터뷰를 하고, 일인 만담, 스크립트 쓰기 및 편집을 하면서 고급 수준의 기술을 습득합니다.

COM 608 전문 드론 제작

학생들은 업계 표준 UAV(무인 비행체)로 비디오와 사진을 기록합니다. 전문 제작 밸류, 안전, 조종 기술과 규제 요건을 강조합니다. 이 과정의 졸업생들은 항공 영화촬영 및 항공 저널리스트로서 취업할 수 있는 충분한 자격을 갖추고 연방 자격증을 받을 수 있는 준비가 됩니다.

COM 610 미디어 제작: 고객과 함께 작업

이 과정에서 학생들은 업계 표준 환경 안에서 각종 역할을 수행할 기회를 갖습니다. 학생들은 컨셉, 피치, 개발, 프리-프로덕션 및 제작 등 실제 제작에 참여합니다. 포스트-프로덕션과 배급은 멀티미디어 제작 2에서 계속됩니다.

COM 611 글로벌 미디어의 진화

이 과정은 20세기 방송 모델에서 오늘날의 디지털 플랫폼에 이르는 미디어 기술과 콘텐츠의 발달을 개관합니다. 학생들은 각종 텍스트 미디어를 분석하고 행태를 공유하는 소셜 미디어 패턴을 비교 대조하고 혁신 기술의 미래와 영향을 예언합니다.

COM 620 멀티플랫폼 전문 글쓰기

이 과정에서 학생들은 전문 스크립트 포맷을 사용하여 단편 멀티미디어 스토리를 쓰는 것을 배웁니다. 학생들은 오디오, 비디오 및 웹사이트를 위하여 글을 씁니다. 직접 접촉, 이메일, 소셜 네트워크 및 출판물의 정보로 오리지널 인터뷰를 수집 및 합성하는 것을 강조합니다.

COM 625 오리지널 콘텐츠 제작

이 과정은 비디오 저널리스트로서의 실제 경험을 제공합니다. 학생들은 업계의 마감시간과 기대하는 조건에서 글쓰기, 편집, 제작, 포스트-프로덕션 및 보도를 위한 고급 기술을 발휘해야 합니다. 이 과정은 학생의 진도와 전문 작품집의 평가를 위한 검토로 끝납니다.

COM 630 디지털 미디어를 위한 모션 그래픽스

이 과정은 디지털 미디어용 동영상을 만드는 기본적 도구에 치중합니다. 학생들은 디자인의 원리와 미학에 대하여 배우고, 방송, 웹 및 모바일 플랫폼에서 미디어 스토리텔링을 위한 역동적인 그래픽을 만듭니다.

COM 635 소셜 미디어 제작과 브랜딩

이 과정에서 학생들은 마케팅과 홍보의 원리와 실재를 배웁니다. 학생들은 캠페인 뒤에 숨은 목표와 메시지를 작성하고 이를 구현하는 것을 배웁니다.

COM 645 멀티플랫폼 대화형 디자인을 위한 디지털 도구

이 과정에서 학생들은 자신들의 모바일 웹 애플리케이션을 개발합니다. 학생들은 앱과 관련된 모든 오디오와 비주얼 요소를 결합하는 것을 배웁니다. 이 과정은 그래픽과 애니메이션을 사용하여 상호대화를 가능케 하는 방법에 치중합니다.

COM 650 멀티플랫폼 제작: 오리지널 시리즈

이 과정은 텔레비전 시리즈 프로듀서, 어소시에이트 프로듀서, 세그먼트 프로듀서와 탤런트 프로듀서의 관점에서 제작을 다룹니다. 학생들은 여러 부분으로 구성된 텔레비전 시리즈를 개발하고 구성합니다.

COM 690 최종 논문: 유어 미디어 포트폴리오

이 과정은 전문적인 작품집, 개인의 웹 상의 존재와 소셜 네트워크에 치중합니다. 학생들은 전문적 관행을 배워서 전문 시장에 진출할 준비를 갖추니다. 학생들이 자신들의 전문 작품집에 넣을 자신들의 창의적이며 개성이 있는 스타일을 더욱 개발하도록 격려합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

COM 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수와 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

COM 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

COM 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

COM 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

COM 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

COM 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



00:06:09;03

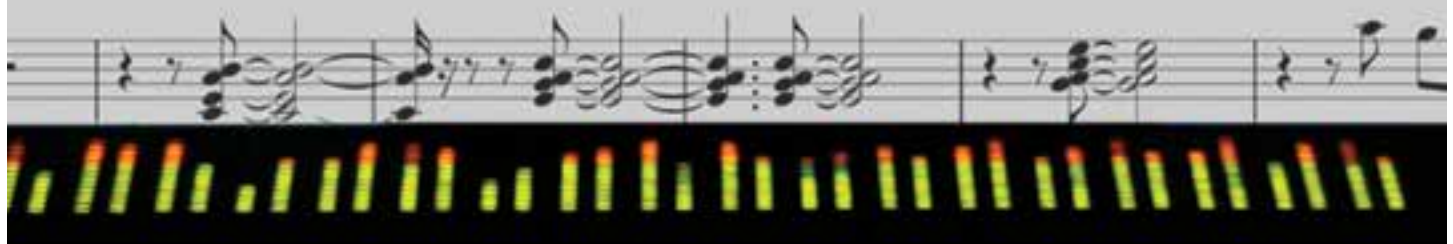


Score Editor



The Hell Patrol - Cue 11B - "Fletcher"

Bradley



음악제작과 비주얼미디어를 위한 음향디자인





제공 과정

스크린을 위한 작곡: 영화, 비디오 게임, 텔레비전, 웹 콘텐츠 등을 위한 음악

전문 교수진: 음악제작과 비주얼미디어를 위한 음향디자인 대학은 음악 업계 정상에 있는 뛰어난 현역 전문가들을 교수진으로 집결하였습니다.

세계 최고수준의 교과과정: 이 대학은 음악 이론과 작곡에 대한 고급 과정과 더불어 심도 있는 기술적 훈련을 제공합니다. 학생들은 음악을 기술적이고 창의적으로 비주얼 스토리텔링과 결부하는 기술을 숙달하기 위하여 배웁니다.

첨단 시설: 이 대학은 모든 최신 제작 기술을 제공합니다. 학생들은 업계에서 사용하는 것과 동일한 악기, 기술 및 컴퓨터 이용 제작 도구를 이용할 수 있습니다.

실습: 이 대학의 교수법은 협업적인 구조안에서 실용적인 실습 훈련에 치중하여 학생들에게 실제 프로젝트를 다룰 수 있는 많은 기회를 줍니다.

데모 릴: 졸업 시에 장래 사용주에게 제출할 인상적인 데모 릴을 준비하십시오.



커리어 진로

비주얼 미디어를 위한 음악제작과
음향 디자인

영화음악 작곡가
(영화, 게임, 광고, 웹 등)

오케스트레이터,
악보 감독, 음악 코디네이터

음향 디자이너,
합성 프로그래머, 음악 감독

음악 카피스트,
음악 에디터, 음악 컨트랙터

음악 사서



학위 요건

음악제작과 비주얼미디어를 위한 음향디자인 준학사[AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

음악제작 AA 학위 핵심 과목

MUS 102	사운드트랙 산업 개관
MUS 105	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 110	하모니 1
MUS 120	음악 제작 1
MUS 125	오디오 제작 1
MUS 130	귀 훈련 1
MUS 140	기보와 악보 작성
MUS 170	음악 제작 2
MUS 195	게임 사운드 1
MUS 270	비주얼 미디어 음악 편집 1
MUS 370	비주얼 미디어 음악 편집 2

음악제작 AA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 관행	1학점

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	커리어 설계

사운드 디자인 준학사[AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

사운드 디자인 AA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

사운드 디자인 준학사 AA 핵심 과정

MPT 110	비선형 컴퓨터 편집 1: 편집의 원리
MPT 225	영화 음향 디자인 1: 기본 개념
MPT 325	영화 음향 디자인 2: 고급 컨셉
MUS 102	사운드트랙 산업 개관
MUS 105	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 120	음악 제작 1
MUS 125	오디오 제작 1
MUS 170	음악 제작 2
MUS 195	게임 사운드 1
MUS 270	비주얼 미디어 음악 편집 1
MUS 370	비주얼 미디어 음악 편집 2

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	커리어 설계

사운드 디자인 역사의 이해

LA 258	사운드 디자인의 창의적 관점 1

음악 제작 미술학사[BFA]

BFA 필수 단위

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

음악제작 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	1
역사 이해	1
수량 해독	1
문화 아이디어와 영향	1
구직 커뮤니케이션과 관행	1

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

음악제작 BFA 학위 핵심 과목

MUS 102	사운드트랙 산업 개관
MUS 105	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 110	하모니 1
MUS 120	음악 제작 1
MUS 125	오디오 제작 1
MUS 130	귀 훈련 1
MUS 140	기보와 악보 작성
MUS 170	음악 제작 2
MUS 195	게임 사운드 1
MUS 270	비주얼 미디어 음악 편집 1
MUS 370	비주얼 미디어 음악 편집 2
MUS 480	음악 데모 릴 1

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과

주장

LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	디자인 커리어

역사의 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해**하나만 선택:**

LA/LAN 117	조경건축 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	비주얼 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	텍스타일의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후 열린 도시 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화

LA 384

저평가 영화

LA 385

히치콕 고찰

LA 386

공상과학영화의 탐구

LA 387

여성 영화 감독들

LA 388

아시아 영화 개관

LA 408

디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 노웨이브
영화와 음악

LA 420

이탈리 르네상스 시대의 예술

LA 421

북부 르네상스 예술

LA 422

이탈리 바로크 예술

LA 423

네덜란드 예술의 황금시대

LA 432

스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지

LA 433

18/19 세기 유럽 예술

LA 464

다다이즘 및 초현실주의 개관

PH 101

사진의 역사와 개념

계량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 아이디어와 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

음악 기보와 작곡 미술학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

사운드 디자인 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
사운드 디자인 예술의 이해	1
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 과목 수강

음악 기보와 작곡 BFA 학위 핵심 과목

MUS 102	사운드트랙 산업 개관
MUS 105	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 110	하모니 1
MUS 120	음악 제작 1
MUS 125	오디오 제작 1
MUS 130	귀 훈련 1
MUS 140	기보와 악보 작성
MUS 170	음악 제작 2
MUS 195	게임 사운드 1
MUS 270	비주얼 미디어 음악 편집 1
MUS 370	비주얼 미디어 음악 편집 2
MUS 480	음악 데모 릴 1

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	커리어 설계:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경설계의 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA/IND 129	자동차디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	비주얼 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226/IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	텍스타일의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화

LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아시아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 펑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리에 대한 주제
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 아이디어와 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문화
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

사운드 디자인 미술학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

사운드 디자인 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
사운드 디자인 예술의 이해	1
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위의 일반교육 과목을 이수한 후, 인문 과정 소요 단위를 충족하기 위한 인문 선택 과목 수강

사운드 디자인 미술학사 BFA 핵심 과정

MPT 110	비선형 컴퓨터 편집 1: 편집의 원리
MPT 225	영화 음향 디자인 1: 기본 개념
MPT 325	영화 음향 디자인 2: 고급 컨셉
MUS 102	사운드트랙 산업 개관
MUS 105	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 120	음악 제작 1
MUS 125	오디오 제작
MUS 170	음악 제작 2
MUS 195	게임 사운드 1
MUS 270	비주얼 미디어 음악 편집 1
MUS 370	비주얼 미디어 음악 편집 2
MUS 480	음악 데모 릴 1

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	커리어 설계:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

사운드 디자인 역사의 이해

LA 258 사운드 디자인의 창의적 관점 1

계량 해독**하나만 선택:**

- LA 124 예술 물리학
- LA 146 자동차 해부
- LA 200 컴퓨터 프로그래밍 입문
- LA 233 건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
- LA 254 인간중심 디자인
- LA 255 대학 수학
- LA 271 대학 기하 및 대수
- LA 286 전산수학(Discrete Mathematics)
- LA 288 벡터, 행렬, 변환
- LA 293 미적분 입문
- LA 296 응용 물리학

문화의 아이디어와 영향**하나만 선택:**

- LA 127 세계 예술의 주제
- LA 221 문화적 맥락 안에서의 캘리포니아 예술
- LA 238 세계 문학
- LA 292 프로그래밍과 문화
- LA 343 비교 종교
- LA 368 문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학
- LA 462 신화와 상징의 힘

음악 기보와 작곡 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	30 단위
+ 대학원 인문학	6 단위
합계	36 단위

음악 기보와 작곡 석사 MA 학위 요건

- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

음악 기보와 작곡 석사 MA 학위 필수 전공 과목

MUS 600	하모니의 기초
MUS 601	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 602	사운드트랙 산업 개관
MUS 605	기보와 악보 작성
MUS 609	현대적 음악 제작 기법
MUS 610	하모니: 고급 기법
MUS 625	관현악 편곡
MUS 635	MIDI 오케스트레이션
MUS 639	음악 제작 2
MUS 640	영화 음악 기보

음악 기보와 작곡 MA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해SS & 미학적 감수성

GLA 618 영화 음악의 역사: 영화음악 작곡 기술

전문적 관행과 소통

GLA 680 음악과 사운드 디자인 전문 실습

사운드 디자인 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	27 단위
+ 대학원 인문학	9 단위
합계	36 단위

사운드 디자인 MA 학위 요건

- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

사운드 디자인 MA 학위 필수 전공 과목

MPT 632	음향 디자인
MUS 601	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 602	사운드트랙 산업 개관
MUS 609	현대적 음악 제작 기법
MUS 616	오디오 제작 1
MUS 617	게임 사운드 디자인
MUS 629	비주얼 미디어 음악 편집
MUS 639	음악 제작 2
MPT 643	시각 매체를 위한 창의적 음향 디자인

사운드 디자인 MA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해SS & 미학적 감수성

GLA 618 영화 음악의 역사: 영화 음악 작곡 기술

전문적 관행과 소통

GLA 680 음악과 사운드 디자인 전문 실습

전공 지정 대학원 인문 과정

MPT 605 필름 언어 스튜디오

음악 기보와 작곡 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학파장 승인 시

음악 기보와 작곡 미술석사 MFA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

음악 기보와 작곡 미술석사 MFA 학위 필수 전공 과목

MUS 601	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 602	사운드트랙 산업 개관
MUS 605	기보와 악보 작성
MUS 609	현대적 음악 제작 기법
MUS 610	하모니: 고급 기법
MUS 620	대위법 아트
MUS 625	오케스트레이션
MUS 639	음악 제작 2
MUS 640	영화 음악 기보

음악 기보와 작곡 미술석사 MFA 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해SS & 미학적 감수성

GLA 618 영화 음악의 역사: 영화음악 작곡 기술

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계를 위한 신화학
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 680 음악과 사운드 디자인 전문 관행

전공 지정 대학원 인문 과정

MPT 605 필름 언어 스튜디오

사운드 디자인 미학석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 학점
합계	63 단위

*학파장 승인 시

사운드 디자인 MFA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

사운드 디자인 MFA 학위 필수 전공 과목

MPT 632	음향 디자인
MUS 601	디지털 오디오 워크스테이션 1
MUS 602	사운드트랙 산업 개관
MUS 609	현대적 음악 제작 기법
MUS 616	오디오 제작 1
MUS 617	게임 사운드 디자인
MUS 629	비주얼 미디어 음악 편집
MUS 639	음악 제작 2
MPT 643	시각 매체를 위한 창의적 음향 디자인

사운드 디자인 MFA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해 & 미학적 감수성

GLA 618 영화 음악의 역사: 영화음악 작곡 기술

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계를 위한 신화학
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 680 음악과 사운드 디자인 전문 관행

전공 지정 대학원 인문 과정

MPT 605 필름 언어 스튜디오

학부 과정

MUS 101 음악 이론과 기보 기초

이 과정은 음악 학습을 위한 기초 자료를 제공합니다. 기본적인 건반 기술은 물론 기본 음악 이론의 핵심 개념을 다룹니다. 학생들은 이후의 음악 과정에서 성공할 수 있는 기본 기술을 습득합니다.

MUS 102 사운드트랙 산업 개관

이 과정은 사운드트랙 산업을 개관하고 학생들에게 음악 악보와 사운드 디자인을 비판적으로 듣고 토론하기 위하여 필요한 음악과 사운드 디자인의 기본 용어와 이론을 제공합니다. 사운드트랙 구성 요소, 기보, 대화, 효과, 효과음 녹음 및 음악과 음향의 스토리 내러티브와의 관계 등의 주제가 포함됩니다.

MUS 105 디지털 오디오 워크스테이션 1

이 과정은 현대의 오디오 제작 워크플로우의 핵심인 디지털 오디오 워크스테이션을 학생들에게 소개합니다. 통일성 있는 전체로 사운드 트랙을 녹음, 편집, 가공 및 혼합하는 기법 등 업계 표준 소프트웨어를 다룹니다.

MUS 110 하모니 1

이 과정은 화음을 구축하는 데 필요한 기본 기술을 제공합니다. 학생들은 작곡을 위한 기술들을 습득하기 시작합니다. 온음계 화음 진행의 원리와 화음의 기능을 소개합니다. 화성 관계, 보이스 리딩 및 음악적 분석을 설명합니다.

MUS 120 음악 제작 1

학생들은 전통적 작곡의 원리를 배워서 오리지널 뮤지컬 스케치를 만들기 위한 21세기 제작 도구에 적용합니다. 학생들은 SMPTE 타임 코드로 음악을 비디오에 동기화하기 위하여 디지털 오디오 워크스테이션(DAW), 가상 악기 및 루프를 사용합니다.

MUS 125 오디오 제작

이 과정은 게임, 애니메이션 및 비디오 등 미디어 프로젝트를 위한 고품질 오디오를 제작하기 위하여 오디오 공학의 원리와 실무 기법을 소개합니다. 학생들은 비디오와 동기화하기 위하여 마이크로 음향과 보이스오버를 녹음하고 모든 사운드트랙 요소를 믹스합니다. 음악 자료실, SFX 자료실, 편집 및 오디오 프로세싱 도구 등을 다룹니다.

MUS 130 귀 훈련 1

학생들은 기본적인 음악적 구성요소를 확인하고 인식할 수 있도록 도와주는 연습을 통하여 더 높은 듣기 능력을 개발합니다. 이 능력은 음악의 언어를 이해하기 위하여 필수적입니다. 학생들은 음정, 화음 구조와 멜로디의 틀을 식별합니다. 시창(Sight singing)은 음악의 개념에 대한 인식을 강화해 줍니다.

MUS 140 기보와 악보 작성

학생들은 전통적 및 21세기 양쪽 모두의 기보 기법을 사용하여 음악을 읽고 쓰고 표현합니다. 피치와 리듬의 인식, 악보 읽는 기법과 효과적인 리드 시트 작성 등을 다룹니다. 리듬과 멜로디 받아쓰기 연습으로 코스 자료를 보강합니다.

MUS 142 영화 음악의 감상

이 과정은 초기 발상기부터 오늘날까지 영화 음악 악보의 개발을 개관합니다. 그에 대한 전체 역사에서 선택한 사례를 수업에서 소개합니다. 학생들은 영화 음악 악보의 중요성과 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 지원하는 악보의 기능을 배웁니다.

MUS 150 하모니 2

이 과정은 하모니의 작성과 이해에 대한 학생의 기술 세트를 강화시켜 줍니다. 학생들은 스케일 및 코드 이론, 하모니 진행 및 마이너 모드 하모니에 대한 중급 개념을 배웁니다. 카덴스와 보이스 리딩의 중요성을 설명하고 세컨더리 도미넌트와 모달 하모니를 소개합니다.

MUS 160 귀 훈련 2

이 과정에서 학생들은 자신들의 듣기 능력과 음정, 3화음 및 중급 하모니 진행 등 음악적 자료를 인식하는 능력을 계속 개발합니다. 학생들은 음악의 예들을 분석하여 음악적 형식과 작품을 식별하고 이해하는 것을 배웁니다.

MUS 170 음악 제작 2

이 과정에서 학생들은 비주얼 미디어를 위한 작곡을 하기 위하여 보다 발전된 기법을 사용합니다. 학생들은 MIDI를 오디오와 통합하고 매력적인 믹스를 만들기 위하여 보조 프로그램을 사용합니다. 서라운드 사운드의 믹싱 기법을 소개하고 화면과 동기화를 유지하기 위한 템포 매핑을 강조합니다.

MUS 180 편곡 1

편곡은 기존 멜로디에 음악적 변화를 주는 기술입니다. 학생들은 기존 작곡을 준비하고 새로운 세트의 악기에 맞추고 무드를 설정하기 위하여 편곡을 합니다. 학생들은 감정적 영향을 위하여 적절한 악기를 선택하고 리드 시트를 만듭니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

MUS 195 게임 사운드 1

이 과정은 비디오 게임의 사운드 콘텐츠 제작을 다룹니다. 학생들은 보이스, 음향 효과 및 비디오 게임 배경 음악을 강조하면서 녹음, 편집 및 믹싱 등 오디오 제작 기술을 발전시킵니다. 게임 디자인을 위한 오디오 애셋을 위한 전문적 워크플로우를 다룹니다.

MUS 210 하모니 3

이 과정은 성공적 작곡에 적용되는 스케일과 코드 이론에 대한 보다 발전된 수준의 개념을 제시합니다. 중급 보이스 리딩, 화음 리듬의 원리와 음악적 텍스처를 강조합니다. 학생들은 효과적인 악구(musical phrases)를 구성하기 위하여 멜로디와 하모니 기법을 적용합니다.

MUS 235 극적 악보작성의 분석

이 과정에서 학생들은 작곡의 빌딩 블록을 나타내는 기존 곡을 분석하고, 특정 극적 상황을 위한 작곡을 위하여 그 원리를 적용합니다. 학생들은 전문적 예를 기초로 프로젝트를 진행하고 동일 표준에 의하여 자신들의 작품을 평가합니다.

MUS 240 대위법 1

음악에서 대위법은 칸투어와 리듬이 독립적이지만 화음면에서 서로 의존하는 2개 이상의 목소리 사이의 관계입니다. 이 과정에서 학생들은 멜로디 라인을 결합하는 기술을 검토하고, 음악의 예를 평가하고, 보충적인 멜로디 자료를 작성하는 과정에서 멜로디의 상호작용을 실습합니다.

MUS 250 하모니 4

이 과정은 작곡에 적용되는 스케일과 코드 이론에 대한 고급 수준의 개념을 제시합니다. 효과적인 화음 코드 진행과 여러 종류의 멜로디를 만드는 것을 강조합니다. 보이스 더블링과 음악 소절을 더 긴 형식으로 연결하는 기법을 설명합니다. 학생들은 음악 예의 고급 분석을 실습합니다.

MUS 258 사운드 디자인의 창의적 관점 1

이 과정은 영화의 시작 전부터 1978년까지 사운드 디자인과 사운드 트랙의 발전을 개관합니다. 그에 대한 전체 역사에서 선택한 사례를 수업에서 소개합니다. 학생들은 자신들의 창작품을 개발하기 위하여 사운드 디자인의 중요성, 기술의 영향과 주요 역사적 인물에 대해 배웁니다. 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 지원하기 위하여 사운드 디자인이 어떻게 기능하는가를 강조합니다.

MUS 265 오케스트레이션 기법 1

이 과정은 효과와 분위기를 위하여 여러 다른 악기를 결합하는 기법에 치중합니다. 학생들은 여러 다른 악기의 특성과 소리의 범위(연주와 작곡할 때)를 배우고 간단한 피아노 리드 시트를 기초로 완전한 악보를 만들기 위하여 그 지식을 적용합니다.

MUS 270 비주얼 미디어 음악 편집 1

해당 비주얼 이미지의 감성적 내용을 표출하는 음악은 영화의 성공에 필수적입니다. 이 과정에서 학생들은 음악 편집 도구를 사용하여 매끄럽고 효과적인 사운드 트랙을 만들기 위하여 오디오를 편집하고 각색합니다. 템프 스코어와 영화의 포스트-프로덕션 워크플로우를 설명합니다.

MUS 280 편곡 2

이 과정은 의도하는 극적 효과를 이루기 위하여 편곡, 관현악 작곡과 복잡한 악기의 결합에 대한 고급 개념을 다룹니다. 학생들은 기본적인 리드 시트를 작성하고 그 자료를 완전히 구현된 작곡을 위한 더 크고 더 복잡한 편곡으로 확대합니다.

MUS 330 프로덕션 사운드 녹음

이 과정은 고품질 제작 트랙의 포착을 강조하면서 영화 제작 중 사운드 녹음을 위한 전략과 기법을 제공합니다. 분위기와 음향 효과도 다루고, 실습 프로젝트를 통하여 영화 제작 팀 중 프로덕션 사운드 녹음기사의 역할을 강조합니다.

MUS 340 대위법 2

이 과정은 대위법 작성 학습에서 고급 개념을 다루고 멜로디에서 반음계(비-온음계) 원리를 소개합니다. 3부 형식 작곡, 하모니와의 관계 및 보이스 리딩을 분석하고 연습합니다. 학생들은 독특한 짧은 작곡을 위하여 대위법의 구성 요소에 이 지식을 적용합니다.

MUS 355 MIDI 오케스트레이션

학생들은 고품질 가상 악기 샘플로 실제 오케스트라 모형을 만드는 고급 기법을 배웁니다. 수업 내용에는 학생들 자신의 작곡과 학생들이 선택한 악보는 물론 고전적 악보와 현대 영화 음악 악보의 모형을 창작하는 것도 포함됩니다.

MUS 358 사운드 디자인의 창의적 관점 2

이 과정은 1978년부터 현재까지 사운드 디자인과 사운드트랙의 발전을 개관합니다. 그에 대한 전체 역사에서 선택한 사례를 수업에서 소개합니다. 학생들은 자신들의 창작품을 개발하기 위하여 사운드 디자인의 중요성, 기술의 중요성과 주요 역사적 인물들에 대해 배웁니다. 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 지원하기 위하여 사운드 디자인이 어떻게 기능하는가를 강조합니다.

MUS 365 오케스트레이션 기법 2

이 과정은 의도하는 극적 효과를 이루기 위하여 오케스트레이션과 악기의 복잡한 결합에 대한 고급 개념을 다룹니다. 학생들은 기본적인 리드 시트를 작성하고 그 자료를 완전히 구현된 작곡을 위한 더 크고 더 복잡한 오케스트레이션으로 확대합니다.

MUS 370 비주얼 미디어 음악 편집 2

음악이 있는 영화와 템프트랙 필름 프로젝트를 위한 음악 편집 분야에서 작곡자에게 실습 경험을 제공하도록 고안되었습니다. 학생들은 음악의 포스트-프로덕션 워크플로우에 관련하여 필요한 문서를 작성하고 디지털 오디오 워크스테이션에서 음악을 그림에 맞추어 편집하기 위해 고급기술을 사용합니다.

MUS 375 영화 음악 기보 1

이 과정은 영화 음악 작곡을 위한 도구와 고급 기법을 검토합니다. 학생들은 해당 비주얼 이미지의 감성적 내용을 보강하는 효과적 음악 악보를 작성하기 위한 실용적, 기술적 및 미학적 기술의 결합을 배웁니다. 실용적 악보 작성 방법을 보여줍니다.

MUS 395 게임을 위한 악보 작성

이 과정은 게임 환경을 위한 악보 작성의 독특한 어려움에 치중합니다. 학생들이 비디오 게임과 비선형 미디어를 위한 음악을 분석하고 작성할 때 영화, TV, 만화 및 여타 선형 매체의 음악과 관련하여 유사점과 차이점에 대해 탐구합니다. 학생들이 DAW, 오디오 미들웨어 및 게임 엔진을 사용하여 다양한 게임 플레이 스타일과 형식을 위한 작곡을 할 때 게임 디자인 워크플로우의 기술적 고려사항을 다룹니다.

MUS 415 믹싱 1: 음악 믹스

이 과정은 학생들에게 음악 제작에서 최종 믹스를 만드는 기술을 가르칩니다. 해당 믹스 요소들의 균형잡기, 신호 처리, 균일화, 압축, 반향장치 사용을 다룹니다. 학생들은 방송할 준비가 된 다듬어진 최종 믹스를 제작합니다.

MUS 430 대화 편집

이 과정은 학생들에게 비주얼 미디어의 대화의 녹음과 편집에 대한 훈련과 실습을 제공합니다. 고품질 소스 녹음, 편집, OMF 및 최종 믹스 전략을 다룹니다. 학생들은 영화, 게임 및 애니메이션의 워크플로우와 함께 고품질 대화 트랙 녹음을 실습하는 프로젝트를 진행합니다.

MUS 480 음악 데모 릴

이 상급반 과정에서 학생들은 해당 비주얼 미디어의 내러티브와 감성적 내용을 효과적으로 지원하는 음악을 만들 수 있는 전문가적 기량과 자질을 보여주는 설득력 있는 데모 릴을 작성합니다. 학생들은 또한 자신들의 음악 스타일을 반영하는 마케팅 자료를 개발합니다.

MUS 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 구비 요건은 주제에 따라서 다릅니다.

MUS 498 협업 프로젝트

스튜디오 필수의 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

MUS 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 구비 요건은 주제별로 다릅니다.

MUS 500 시각 매체를 위한 음악 인턴십

시각 매체를 위한 음악 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

MUS 600 하모니의 기초

이 과정은 음악 언어의 기초를 이해하기 위한 것입니다. 학생들은 음표 식별, 음정, 스케일과 모드 구성, 키 시그니처와 코드의 구성 등 작곡을 위한 완전한 기술 세트를 연마합니다. 온음계 화성 진행의 원리, 장단조 화음과 리듬 미터 원리를 소개합니다.

MUS 601 디지털 오디오 워크스테이션 1

이 과정은 업계 표준 소프트웨어를 사용하는 디지털 오디오 워크스테이션에 대한 훈련을 제공합니다. 학생들은 음악과 음향을 통일성 있는 전체로 녹음, 편집, 프로세스 및 믹스합니다. 음악 제작과 사운드 디자인을 위한 전문 워크플로우에 대한 훈련을 제공하여 다른 제작 과정에서 성공할 수 있도록 기초를 제공합니다.

MUS 602 사운드트랙 산업 개관

모든 MFA 신입생들을 위한 이 과정은 비주얼 미디어를 위한 사운드 트랙 업계에 대한 개관과 학기 중간 및 최종 리뷰에 성공할 전략을 제공하여 학생들이 MUS 교과과정에서 성공할 수 있도록 도와줍니다. 음악과 사운드 디자인 양쪽 모두의 주제를 다룹니다.

MUS 602E 사운드트랙 산업 개관 (EAP)

현재 EAP 레벨 2 또는 이하인 모든 MFA 신입생들을 위한 이 과정은 사운드 트랙 업계에 대한 개관과 학기 중간 및 최종 리뷰에 성공할 전략을 제공하여 학생들이 MUS 교과과정에서 성공할 수 있도록 도와줍니다. 음악과 사운드 디자인 양쪽 모두를 다룹니다.

MUS 605 기보와 악보 작성

이 과정은 전통 기보의 원리와 기법을 소개합니다. 학생들은 음악적 아이디어를 글로 전달하기 위하여 음악을 기보로 명확하게 표현합니다. 피치와 리듬의 인식, 악보 읽는 기법과 효과적인 리드 시트 작성 등을 다룹니다. 리듬과 멜로디 받아쓰기 연습으로 코스 자료를 보강합니다.

MUS 609 현대적 음악 제작 기법

이 과정에서 학생들은 현대적 제작 기법을 배워서 그 지식을 음악 창작에 적용합니다. 학생들은 작곡 기법을 활용하여 음악을 비디오에 동기화합니다. 학생들은 SMPTE 타임 코드, 가상 악기 및 보조 프로그램과 DAW에서 음악을 만드는 루프 사용에 대하여 배웁니다.

MUS 610 하모니: 고급 기법

이 과정은 성공적인 작곡을 위하여 필요한 음악 이론의 고급 개념을 제시합니다. 학생들은 '하모니의 기초' 과정에서 배운 개념을 확대하고 보이스 리딩, 하모닉 리듬, 보이스 더블링 및 음악 소절을 더 긴 곡으로 연결하는 기법을 숙달합니다. 학생들은 음악 예의 고급 분석을 실습합니다.

MUS 615 편곡

편곡은 기존 멜로디에 음악적 변화를 주는 기술입니다. 학생들은 기존 작곡을 준비하여 새로운 세트의 악기에 맞추고 무드를 설정하기 위하여 편곡을 합니다. 학생들은 감정적 영향을 위하여 적절한 악기를 선택하고 리드 시트를 만듭니다.

MUS 616 오디오 제작 1

이 과정에서 학생들은 학기 중간 리뷰 및 최종 논문 프로젝트 과제를 성공적으로 만들기 위한 오디오 제작 기법을 배웁니다. 게임, 애니메이션 및 영화/비디오 등 각종 미디어 프로젝트를 위한 고품질 오디오를 제작하기 위한 오디오 제작 워크플로우와 실무 기법을 다룹니다. 최종 믹스를 위한 오디오 처리 기법도 포함됩니다.

MUS 617 게임 사운드 디자인

학생들은 비디오 게임을 위한 사운드 콘텐츠를 제작하는 방법을 배웁니다. 학생들은 보이스, 음향 효과 및 비디오 게임 배경 음악을 강조하면서 녹음, 편집 및 믹싱 등 오디오 제작 기술을 향상시킵니다. 게임 디자인을 위한 오디오 애셋을 위한 전문적 워크플로우를 다룹니다.

MUS 619 귀 훈련/음악 듣기 기술

학생들은 음악 언어를 완전히 이해하기 위하여 핵심 음악의 구성 요소를 식별하고 인식하도록 도와주는 연습과 사례를 통하여 보다 향상된 듣기 기술을 개발합니다. 학생들은 음정, 화음 구조와 멜로디의 틀을 식별합니다. 시창(Sight singing)은 음악의 개념에 대한 인식을 강화해 줍니다.

MUS 620 대위법의 예술

음악에서 대위법은 کن투어와 리듬이 독립적이지만 화음면에서 서로 의존하는 2개 이상의 목소리 사이의 관계입니다. 이 과정에서 학생들은 작곡에 더 큰 깊이와 텍스처를 부여하기 위하여 멜로디 라인을 결합시키는 기술을 검토하고, 음악의 예를 평가하고, 서로 의존하는 음악 자료를 작곡하는 과정에서 멜로디의 상호작용을 실습합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

MUS 625 오케스트레이션

이 과정은 효과와 분위기를 위하여 여러 다른 악기를 결합하는 기법에 치중합니다. 학생들은 여러 다른 악기의 특성과 소리의 범위(연주와 작곡할 때)를 배우고 간단한 피아노 리드 시트를 기초로 완전한 악보를 만들기 위하여 그 지식을 적용합니다. MIDI 기법을 다룹니다.

MUS 629 비주얼 미디어 음악 편집

이 과정은 음악 편집의 절차와 관행을 다룹니다. 음악 편집자들은 음악 관련 포스트 프로덕션 워크플로우의 대부분을 담당합니다. 그들은 작곡가와 긴밀하게 협력하며 음악에 대한 지식과 강한 미학적 감각, 편집 도구, 오디오 파일 전송, 프레임 속도, 그림과 동기화, EDL 및 OMF 파일에 대한 기술적 실무 지식을 갖추어야 합니다.

MUS 635 MIDI 오케스트레이션

음악 제작 기법을 공부하는 대학원 학생들은 오케스트레이션의 고급 특징과 고품질 샘플의 사용에 대한 훈련에 더하여 자신들의 작품에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료들과 가능한 대체 실행 방법을 토론합니다.

MUS 639 음악 제작 2

이 과정에서 학생들은 비주얼 미디어를 위한 작곡을 하기 위하여 고급 기법을 사용합니다. 고급 MIDI 편집 기법과 오디오 믹싱의 통합을 다룹니다. 비디오 파일을 다루고 개별 장면들이 그림과 동기화를 유지하도록 하는 템포 매핑을 다루는 고급 기법을 강조합니다.

MUS 640 영화 음악 기보

이 과정은 영화 음악 작곡을 위한 도구와 고급 기법을 검토합니다. 학생들은 해당 비주얼 이미지의 감성적 내용을 보강하는 효과적 음악 악보를 작성하기 위한 실용적, 기술적 및 미학적 기술의 결합을 배웁니다. 효과적인 데모 릴을 만드는 것은 물론 실용적 기보 방법을 보여줍니다.

MPT 643 시각 매체를 위한 창의적 음향 디자인

이 과정에서 학생들은 음향 디자인의 용어와 시청각 매체에서 음향 디자인이 갖는 스토리텔링의 힘을 배웁니다. 청각 훈련, 음향심리학, 음향의 물리적 및 심리적 영향, 보조 프로그램의 창의적 사용, 스크립트와 캐릭터 분석에 기반한 사운드트랙의 개발, 감독, 에디터 및 작곡가와 지혜롭게 협업하는 방법 등의 주제를 포함합니다. 오디오 편집 기술이 필요합니다.

MUS 645 게임을 위한 악보 작성

이 과정은 게임 환경을 위한 악보 작성에 치중합니다. 학생들은 대화형 환경을 위한 음악을 분석하고 창작하면서 선형 음악과의 차이점을 탐구합니다. 학생들이 전통적 도구, 오디오 미들웨어 및 게임 엔진을 사용하여 다양한 게임 플레이 스타일을 위한 작곡을 할 때 게임 디자인의 기술적 고려사항을 다룹니다.

MUS 649 극적 악보의 분석

이 과정에서 학생들은 명곡 악보에 대한 심도 있는 분석을 완료합니다. 악보와 편곡 양쪽 모두의 분석을 사용하여 학생들은 성공적 음악 큐를 구축하는 방법에 대하여 깊이 이해하고 이를 자신들의 음악을 작곡하는 기초로 사용합니다.

MUS 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학파의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

MUS 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

MUS 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

MUS 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

MUS 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

MUS 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 810 작곡 1

이 과정에서 각자의 논문 프로젝트를 진행하는 학생들은 자신들의 오케스트레이션과 스코어링에 대하여 강사의 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작품에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 각자의 논문 프로젝트를 위한 방법에 대하여 동료들 간에 토론했습니다.

MUS 811 사운드 디자인과 제작 1

개인별 논문 프로젝트를 진행하고 있는 대학원 학생들은 사운드 디자인, 음악 제작, 믹싱 및 가상 악기의 사용에 대한 자신들의 작품에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료들과 최종 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 815 고급 오케스트레이션 기법

개인별 논문 프로젝트를 진행하고 있는 대학원 학생들은 MIDI 오케스트레이션의 고품질 샘플에 대한 훈련에 더하여 자신들의 작품에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료들과 최종 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 819 음악 스코어링 1

이 지도 학습은 학생들에게 방송 매체 가망 고객들에게 제출하기 위하여 사용될 비주얼 미디어를 위한 완성된 악보들의 포괄적 논문 포트폴리오를 만드는 과정에서 전문적 지도를 제공합니다. 창의적 워크플로우와 이것이 전문가의 산출물에 어떤 영향을 미치는지에 깊이 주의를 기울입니다.

MUS 830 작곡 2

각자의 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 오케스트레이션과 스코어링에 대하여 강사의 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료들과 최종 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 831 사운드 디자인과 제작 2

개인별 논문 프로젝트를 진행하고 있는 대학원 학생들은 사운드 디자인, 음악 제작, 믹싱 및 가상 악기의 사용에 대한 자신들의 작품에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료들과 최종 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 839 음악 스코어링 2

개인별 논문 프로젝트를 진행하고 있는 대학원 학생들은 작곡과 스코어링에 대한 자신들의 작품에 대하여 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료들과 최종 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 859 음악 스코어링 3

이 과정에서 대학원 학생들은 개인별 논문 프로젝트를 진행하고 작곡과 스코어링에 대한 자신들의 작품에 대하여 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료들과 최종 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

MUS 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.



사진





제공 과정



업계 관계: 매 학기 학생들은 전세계의 일류 사진작가들의 강의와 예술적 프레젠테이션의 혜택을 받고 대학은 학생들이 현역 일류 사진작가들의 인턴십 기회를 발견하도록 도와줍니다. 아울러, 많은 수업은 대표적인 사진 스튜디오 견학을 포함합니다.

업계 행사: 사진 대학은 사진교육학회의 전국 및 지역 행사를 포함 연중 계속 업계 행사에 참가합니다.

채용 기회: 졸업반 학생들의 포트폴리오는 최고 화랑 소유자와 전문가들이 검토합니다.

첨단 시설: 사진 대학은 모든 사진 관련 학교에서 제공하는 것 중에서 가장 좋은 장비와 시설을 자랑합니다. 여기에는 첨단 카메라, 조명 및 기타 스튜디오 장비, 습식 암실, 디지털 이미징/인화 암실, 다양한 장비의 액세서리 및 전문화된 작업 스튜디오가 포함됩니다. Academy of Art University 사진대학의 학생들이 사용할 수 있는 광범한 장비와 자원은 전통적 사진과 디지털 사진 기술을 포함하는 교과과정의 폭을 반영합니다.

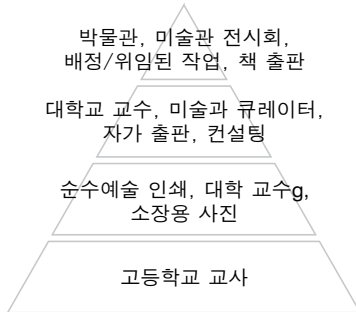
전문 교수진: 사진대학은 학생들을 최고 현역 사진작가인 멘토들과 연결지어 줍니다. 이 대학은 권위 있는 교수진, 전설적인 초청 연사와 졸업반 학생들을 업계 거장들과 연결지어주는 "사진예술의 아이콘" 시리즈를 제공합니다.

이 대학 졸업생을 채용하는 회사들

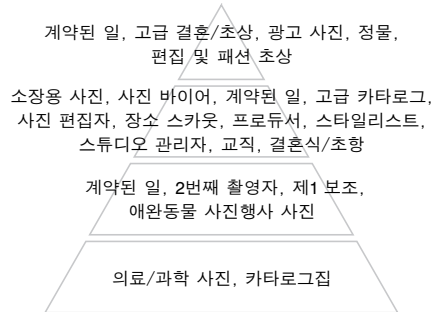
Adobe
Apple
Bank of America
Bon Appétit
Bloomberg BusinessWeek
Coca-Cola
Canon
Christian Dior
Goodby Silverstein & Partners
Guess
Levi's
New York Times Magazines
Nike
Porche
7 x 7 Magazine
Seabourn Cruise Line
Scientific American Magazine
Sony
TBWA / Chiat Day
Wired Magazine
Xbox

커리어 진로

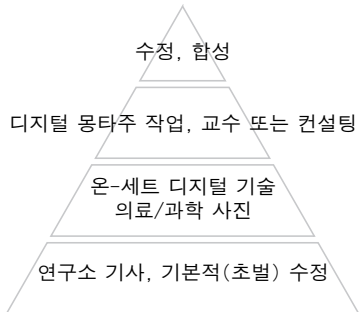
미술(순수예술)



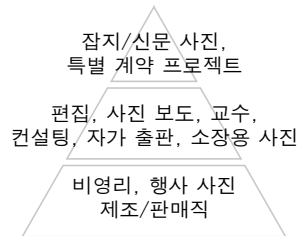
상업 미술



디지털 기술



다큐멘터리/사진 저널리즘



학위 요건

사진 준학사[AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

사진 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과목에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	2
예술사 이해	2
구직 커뮤니케이션 및 관행 과정	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강.

사진 AA 학위 핵심 코스

PH 100	시각 언어로서의 사진
PH 107	사진작가들을 위한 Photoshop
PH 108	사진의 원리와 기법
PH 112	빛의 질
PH 115	비주얼리제이션(시각화)
PH 177	사진작가들을 위한 이미징
PH 197	디지털 프린팅
PH 225	사진의 디자인과 개념
PH 235	사람들 사진
PH 256	사진작가들을 위한 모션
PH 275	컨셉 프로젝트

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득 및 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습 구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

사진 미술학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

사진 AA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과목에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

사진 BF 학위 핵심 과목

PH 100	시각 언어로서의 사진
PH 107	사진작가들을 위한 Photoshop
PH 108	사진의 원리와 기법
PH 112	빛의 질
PH 115	비주얼리제이션(시각화)
PH 177	사진작가들을 위한 이미징
PH 197	디지털 프린팅
PH 225	사진의 디자인과 개념
PH 235	사람들 사진
PH 256	사진작가들을 위한 모션
PH 275	컨셉 프로젝트
PH 495	상급반 포트폴리오

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	디자인 커리어:

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA 129	자동차 디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	시각 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	섬유의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스의 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이태리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아시아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이태리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이태리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문학의 아이디어와 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

사진 자격증

자격증 과정 필수 과목

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 단위
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위

합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

사진 석사 [MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

사진 석사 MA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

사진 석사 MA 학위 필수 과정

PH 601	사진-개념
PH 603	사진의 언어
PH 612	사진의 성질
PH 613	색채와 빛
PH 616	사진사와 Photoshop
PH 674	포트폴리오 I
PH 675	포트폴리오 II
	전공 과목 +4

사진 MA 대학원 인문 필수 과목

GAM 625	사진의 역사

사진 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공 27 단위	
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학파장 승인 시

사진 미술석사 MFA 학위 요건

- 최종논문 프로젝트 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 63 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

사진 미술석사 MFA 학위 전공 과목

PH 601	사진-개념
PH 603	사진의 언어
PH 612	사진의 성질
PH 613	색채와 빛
PH 616	사진사와 Photoshop
PH 680	논문 프로젝트 개발
	전공 과목+ 3

사진 MA 대학원 인문 필수 과목

예술사 이해SS & 미학적 감수성

GLA 625	사진의 역사

다른 문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 체험
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화적 내러티브
GLA 617	근대 세계를 위한 신화학
GLA 619	근대 미국연극 속의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문적 관행과 소통

GLA 626	사진사의 비즈니스 관행과 원리

학부 과정

PH 100 시각 언어로서의 사진

이 과정은 사진의 기본을 소개합니다. 구도, 빛 및 카메라 조작을 위한 체계적이고 완벽한 접근을 강조합니다. 학생들은 일관된 결과를 얻기 위한 필수 기술과 비주얼 언어로서 사진의 기초를 개발합니다.

PH 101 사진의 역사와 개념

이 과정은 예술 형식의 기초인 개인들, 움직임과 그들 뒤의 이론을 검토하면서 사진의 비주얼 구조와 역사를 개관합니다. 글쓰기와 사진 촬영의 과제물이 필요합니다.

PH 103 아티스트 디지털 사진

이것은 사진 전공자가 아닌 학생들을 위한 과정입니다. 학생들은 조명, 구도, 노출과 전통적 사진의 개념 과정 기본을 다루면서 디지털 사진과 디지털 카메라 조작을 소개합니다. 평면 예술, 3차원 오브제의 촬영 및 디지털 워크플로우를 위한 사진의 최적화도 토론합니다.

PH 107 사진작가들을 위한 Photoshop

이 과정은 학생들에게 Adobe Photoshop을 소개하고 디지털 사진 기술을 연마합니다. 학생들은 이미지 편집에 대한 자세한 지도를 받고 전문 시장을 위하여 필요한 도구를 습득합니다.

PH 108 사진의 원리와 기법

이것은 사진 전공 학생들을 위한 과정입니다. 학생들은 디지털 사진에 대한 지도를 받고 전문 사진에 필요한 탄탄한 기술적 기초를 습득합니다. 기초 컴퓨터 사용 능력이 필요합니다.

PH 112 빛의 질

이 과정은 학생들에게 빛이 아이디어와 관련된 포인트 소스, 부드러운 빛 및 빛의 굳기와 부드러움, 그리고 주제의 감성적 구조 등 빛의 언어를 소개합니다. 학생들은 모든 주제와 분위기를 위한 예민한 개성 있는 조명을 디자인하는 방법을 확실히 이해하게 됩니다.

PH 115 비주얼리제이션(시각화)

이것은 학생들이 사진 과제에 대한 개인별 솔루션을 찾도록 도와주는 창의적인 입문 수업입니다. 이 수업에서 부과되는 과제는 폭넓은 해석에 열려있습니다. 미술, 일러스트레이션, 다큐멘터리 및 저널리즘부터의 접근을 환영합니다.

PH 150 전통 사진 프로세스

이 과정은 학생들에게 전통적인 흑백 필름 프로세스를 소개합니다. 흑백 필름 현상과 암실 인화가 이 수업의 제일 중요한 주제입니다. 암실 프로세스의 기술에 대한 체계적이고 철저한 접근을 강조합니다.

PH 177 사진작가들을 위한 이미징

이 과정은 이전 학기에서 다룬 주제들을 기초로 Adobe Photoshop의 더 고급 분야를 다룹니다. 이 과정의 목표는 학생들이 다양한 디지털 이미징 기술의 이해를 더 심화하고 크리에이티브 가능성을 확장하는 데 필요한 강력한 도구들을 더 깊이 습득하도록 하려는 것입니다.

PH 197 디지털 프린팅

이 과정의 목표는 프린트 포트폴리오를 만드는 데 필요한 기술을 증대하는 것입니다. 학생들에게 사실적 사진 출력에 대하여 지도하기 위하여 사진에 대한 전통적 개념을 디지털 표현 방식으로 바꿉니다. 학생들에게 컬러와 흑백 사진을 가르칩니다.

PH 200 고급 전통 사진 프로세스

이 과정은 학생들에게 중, 대 형식의 필름 카메라를 소개합니다. 학생들은 암실에서 흑백 사진의 인화를 위한 고급 기법도 배웁니다. 기술적 및 미학적 고려 양쪽 모두를 강조합니다. 이 과정에는 강연, 데모, 비평 및 강사가 감독하는 암실 인화 세션이 포함됩니다.

PH 225 사진의 디자인과 개념

이것은 두번째 크리에이티브 개념에 대한 수업입니다. 학생의 사진 작업의 개성과 스타일과 결합된 현대적 구도와 그래픽 디자인을 강조합니다.

PH 233 컬러 사진

이 과정은 학생들을 컬러 사진의 원리와 기법에 대하여 훈련시킵니다. 기술적 및 이론적 측면 양쪽 모두를 디지털 워크플로우와 관련하여 토론합니다. 정밀하고 RAW 프로세싱으로 진행되는 계측된 노출로 사진을 제작하는 것을 강조합니다. 상업 및 예술 사진의 표현 형식으로 컬러를 사용하는 것을 탐구합니다.

PH 235 사람들 사진

이 과정은 그래픽 디자인과 감성적 입력 인물 사진을 강조하면서 모든 형식의 사람들 사진을 탐구합니다. 지도 내용은 일러스트레이션, 패션 및 다큐멘터리 등 모든 분야의 사진에 관한 것입니다. 이 수업에서 스튜디오와 자연광 양쪽 모두를 위한 조명을 지도합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 필수 선수강과목 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

PH 250 현장 조명

이 과정은 학생들에게 길거리에서 찍은 사진에 '스튜디오' 모습의 사진을 찍는 방법을 가르칩니다. 학생들은 스트로브와 앰비언트 조명을 활용하여 현장에서 최소의 장비로 최대의 효과로 촬영하는 기법을 배웁니다.

PH 256 사진작가들을 위한 모션

이 과정은 사진 전공 학생들에게 움직이는 이미징을 사용하는 효과적 커뮤니케이션의 기술적 및 개념적 측면을 소개합니다. 이 과정은 학생들이 2개의 완성된 프로젝트에 적용할 기본적인 카메라 조작, 편집 및 스토리텔링을 강조합니다. 제작과 조직 전략은 물론 현재의 업계 트렌드와 표준을 고찰합니다.

MPT 260 다큐멘터리

이 과정에서 학생들은 다큐멘터리 사진과 사진 저널리즘의 차이를 탐구합니다. 탐구 내용에는 사진 저널리즘 분야의 주요 역사적, 현대적 및 윤리적 마커(표지물)가 포함됩니다. 학생들은 프린트 및 온라인 출판을 위한 이미지를 만듭니다. 초점 뉴스, 특집 기사들 및 1개의 장기 프로젝트가 포함됩니다.

PH 275 컨셉 프로젝트

이 과정에서 학생들은 최종 이미지의 개념적 의도를 개선하기 위하여 기술과 기법을 활용합니다. 과정은 개념의 개발과 개인별 스타일의 순화에 치중합니다. 학생들은 오래 기억 되고 보는 사람으로부터 반응을 불러일으키는 개인적 이미지를 만듭니다.

PH 295 포트폴리오 준비와 전문적 개발

예술 사진 부학사 학위를 위한 이 최종 과정에서 학생들은 자신들이 전문 사진 분야 기회를 위하여 경쟁할 준비가 되어있음을 나타내는 통일성 있는 작품군을 만드는 데 치중합니다. 학생들이 커리어 목표를 좁히고 자신들의 목표를 달성하기 위하여 분명한 단계를 설정하는 과정에서 통일성 있는 스타일을 개발하는 것을 강조합니다.

PH 300 조정설계 사진

이 과정의 첫째 목표는 흥미롭고 효과적인 풍경 사진을 만드는 것입니다. 학생들은 자신들이 찍는 사진에 의미와 관점을 더하는 '풍경(조경)'이라는 용어의 정의를 개발합니다.

PH 310 미술 사진

이 과정은 미학적 표현 수단으로서의 사진을 강조합니다. 현대 및 역사적 아이디어와 움직임을 토론합니다. 학생들은 또한 비평을 받기 위하여 자신들의 작품을 제출합니다.

PH 312 대체 프로세스

이 과정은 핀홀 사진, 청사진과 Van Dyke 프린트 등 다양한 종류의 사진 현상 프로세스를 탐구합니다. 학생들은 역사적, 기술적 및 미학적 접근을 검토하는 개인별 프로젝트를 수행합니다.

PH 316 미술로서의 풍경

이것은 일련의 개성과 통일성 있는 풍경 사진들을 만들기 원하는 상급반 학생들을 위한 과정입니다. 풍경 사진의 비평과 심도 있는 감상 등이 포함됩니다.

PH 325 고급 디지털 캡처

이 과정은 고급 디지털 캡처에 관련된 기법, 소프트웨어, 스튜디오 제작 및 기타 기술을 다룹니다. 학생들은 Phase One and Leaf 디지털 뒷면과 Capture One 소프트웨어를 활용하여 테더드 촬영과 워크플로우를 배웁니다. 학생들은 선명한 인화 및 고객 납품에 적합한 고품질 파일을 만듭니다.

PH 335 현대 미술 관행

이 과정은 학생들에게 현대의 미술 사진 관행을 소개합니다. 개념 전달 수단으로서의 사진 프로세스와 프레젠테이션을 강조합니다. 학생들은 자신들의 사진에 대한 관심을 반영하는 일련의 작품을 제작합니다.

PH 338 미술 인물 사진

이 수업은 인물 사진 포트폴리오에 적용될 개인별 스타일의 개발에 집중합니다. 과거와 현재의 미술 인물 사진을 개관합니다. 자연광과 스튜디오 조명을 사용할 수 있습니다.

PH 345 정물 사진 1

이 과정은 탁상 미술에서 일러스트레이션에 이르는 모든 종류의 정물 사진을 개관합니다. 적절한 스튜디오와 자연광을 다룹니다.

PH 350 설계 사진

이 과정은 건물과 외관의 사진을 위한 개념적 및 기술적 기술에 치중합니다. 렌즈 동작, 틸트-시프트, 렌즈의 선택, 시각, 공간감, 관점, 조명 및 하루 중 적절한 시점의 선택 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 여러 다른 색채 온도를 갖는 다양한 출처의 빛 아래서 촬영합니다.

PH 355 포트폴리오의 개발 1

이것은 학생들이 특정 시장성 있는 사진의 범주에 맞는 프로젝트를 개발하는 포트폴리오 제작 과정입니다. 학생들이 개성 있는 자신들의 스타일을 보강하는 것을 강조합니다. 학생들은 각자의 포트폴리오의 목표에 따라 매주 촬영 과제를 수행합니다.

PH 356 모션 프로젝트

이 과정은 사진 전공 학생들에게 움직이는 이미지를 사용하는 효과적 커뮤니케이션의 기술적 및 개념적 측면을 소개합니다. 학생들은 일단 이 과정의 전반부를 완료한 후 기본적 기법을 이해하게 되면 자신들의 콘텐츠와 목표 관람자들에게 적합한 프레젠테이션 방법을 선택하라는 요청을 받습니다.

PH 365 광고 사진

이 과정은 개념 사진의 실용적 적용을 강조합니다. 학생들은 편집, 광고 및 일러스트레이션 과제를 수행합니다.

PH 369 포토 에세이

이 과정은 비주얼 스토리텔링의 예술과 기술에 치중합니다. 학생들은 이미지에 효과적인 설명을 붙이고 자신들의 프로젝트를 지원하고 보강하는 실질적인 에세이를 쓰는 법을 배웁니다. 연구, 편집, 접근, 페이지 레이아웃 및 기본적인 오디오 녹음도 크게 강조합니다.

PH 370 포토 일러스트레이션

이 포트폴리오 구축 과정에서 학생들은 개념, 스토리 및 분위기를 그림으로 나타내기 위한 사진의 제작에 치중합니다. 해당 이미지의 스토리텔링 성질을 지원하기 위한 창의적 접근법과 고급 조명의 사용을 강조합니다.

PH 371 고급 현장 조명

이 과정에서 학생들은 자동차, 건물, 옥내, 사람들 및 매크로 오브제 등 다양한 복잡한 주제를 창의적으로 조명하는 능력을 키웁니다. 학생들은 전문 조명 장비를 사용하여 여러 다른 광원을 종합하고 원경, 주변 빛과 조명 조절장치를 다루고, 나아가 특수 효과를 나타내기 위하여 빛으로 페인팅을 합니다.

PH 372 환경 인물 사진

이 과정은 환경과 개인의 모습 간의 관계와 환경이 개성에 대하여 노출하는 것을 개관합니다. 관련 역사적 및 현대의 사진 작가를 학생들에게 소개합니다. 과제물은 개인별 테마 또는 컨셉의 개발을 촉진합니다.

PH 380 정물 사진 2

이 과정은 업계에서 활동하고 있는 예술 감독과 사진 작가들이 가르칩니다. 이 과정은 상업 사진뿐만 아니라 순수예술에도 유용합니다.

PH 385 고급 사진 이미지

이 과정은 Adobe Photoshop의 예술적 및 상업적 적용의 무한한 가능성을 탐구하는 수단으로서 합성에 치중합니다. 최종 이미지를 만들기 위하여 사용할 소스 포토를 포착하는 데 관련된 개념과 방법론을 강조합니다.

PH 414 사진과 혼합매체

이 과정은 학생들에게 사진에서 혼합 매체의 사용을 소개합니다. 학생들은 시각적으로 또 개념적으로도 계층적으로 중첩된 작품을 만들기 위하여 자신들의 사진 이미지를 다른 매체와 결합하는 방법을 배웁니다. 다루는 기법에는 대체 소재의 표면에 인쇄, 페인팅, 드로잉, 소잉, 콜라주 및 발견된 오브제의 구성 등이 포함됩니다.

PH 425 고급 디지털 수정

이 과정은 사진 작가들에게 광고용 사진을 위한 고급 이미지 처리 기술을 제공합니다. 수정, 그림자 만들기 및 움직임에 의한 흐릿함을 만들기를 토론합니다. 눈, 손, 머리 카락 및 피부는 치중해야 할 중요한 부분입니다.

PH 455 미술 프로젝트 1

이 과정에서 학생들은 중요한 개인별 작품군을 만드는 데 치중하기 시작합니다. 학생들은 그들에게 영감을 주고 규칙적으로 토론과 비판을 위하여 작품을 제출할 아이디어를 탐구합니다.

PH 462 편집용 사진

편집용 사진은 포트폴리오 개발에 치중하는 촬영 위주의 과정입니다. 학생들은 인쇄 및 온라인 출판 시장을 탐구하고 편집용 사진 시장의 파업을 위하여 준비합니다. 비즈니스 전략도 토론합니다.

PH 464 자기 홍보와 마케팅

이 과정은 학생들이 자신의 사진 비즈니스를 스스로 홍보하고 마케팅하는 데 대한 실용적 지침을 제공합니다. 비즈니스 아이덴티티와 브랜딩의 개발, 다양한 마케팅 접근방법과 홍보 등의 주제가 포함됩니다. 학생들은 자신들의 사진 비즈니스가 성공하도록 돕도록 구체적으로 고안된 마케팅 자료와 전략을 개발합니다.

PH 475 사진 비즈니스

이 과정은 사진 비즈니스 운영의 다양한 측면을 소개합니다. 이 과정은 마케팅, 회계, 법적 이슈, 저작권 관심사, 견적, 허가, 직원 채용 및 성공적인 비즈니스의 여타 측면을 다룹니다. 이 상급반 과정은 사진 전공학생들이 독립적이며 성공적인 커리어를 준비하도록 해 줍니다.

PH 476 패션과 미용 1

이 과정은 현장 및 스튜디오 기법은 물론 컬러와 흑백 소재를 사용하는 패션 사진의 고급 처리 방법을 제공합니다. 이 과정은 또한 소매 대 광고 등 다양한 종류의 작품의 특별한 요건을 강조합니다.

PH 488 상급반 프로젝트

이 고급 과정은 개별 특정 학생을 위하여 만든 콘텐츠를 다룹니다. 이 과정은 해당 특정 학생들을 위한 프로세스, 기법, 개념, 스타일 및 접근 방법을 다룹니다. 과정의 결과는 매주의 과제, 토론 및 강사의 검토의 대상이 됩니다. 학과장의 승인이 필요합니다.

PH 489 미술 프로젝트 2

이 과정은 상당한 개인별 작품군의 개발을 위한 수단입니다. 이 과정은 미술 사진 작가를 위한 자기 홍보와 마케팅에 대한 정보를 포함합니다. 학생들은 화랑이나 미술 전문가들에게 제출할 준비가 된 프로젝트를 완성하여야 합니다.

PH 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

PH 493 사진 중심의 해외 유학

이 7주간 해외 여행 과정은 학생들을 사진 매체를 통하여 이태리의 예술과 역사적 중요성에 노출시킵니다. 교수의 감독 하에 진행되는 여행을 통하여 학생들은 다양한 이태리의 도시, 시골 및 역사적 기념물을 탐구하고 사진을 찍습니다. 이 과정은 모든 재학생과 온라인 수강생들에게 열려있습니다.

PH 495 상급반 포트폴리오

이 과정에서 학생들은 작품을 교실 밖에 있는 분들과 공유하기에 적합한 견고하고 통일성 있는 프레젠테이션을 만들기 위하여 전통적 및 현대적 방법을 포함하는 포트폴리오 개발에 치중합니다. 전문사진 시장에서 사용할 여타 마케팅 자료는 물론 물리적 및 웹-기반 포트폴리오를 제작합니다.

PH 496 패션과 미용 2

이 과정은 현장과 스튜디오 양쪽 모두의 다양한 패션 잡지 사진 과제를 처리할 수 있도록 학생들을 준비해 줍니다. 학생들은 그 스타일을 지원하기 위하여 개인별 스타일과 기술을 개발합니다. 다양한 패션 사진의 수요를 토론합니다.

PH 497 광고/편집용 포트폴리오

이 과정에서 학생들은 전문적인 광고/편집용 포트폴리오를 개발합니다. 이 과정은 개인별 스타일을 반영하는 독특한 작품군을 만드는 데 치중합니다. 학생들은 자신들의 작품을 고객, 대표 및 대행사를 상대로 마케팅 하기 위한 홍보물은 물론 포트폴리오 북을 만듭니다.

PH 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

PH 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제 별로 다릅니다.

PH 500 사진 인턴십

사진 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

PH 600 디지털 사진의 개념과 기법

이 과정은 학생들에게 디지털 사진의 탄탄한 기술적 기초를 제공하도록 고안되었습니다. 카메라 조절 장치의 사용, 캡처 기법, 빛은 성질, 이미지 편집 및 구도 등의 주제를 포함합니다. 이미지 품질에 대한 업계 표준과 사진의 개념을 토론과 과제에서 강조합니다.

PH 601 사진-개념

이 대학원 스튜디오 과정에서 학생들은 자신들의 개념적 및 기술적 능력을 개발하고 강화합니다. 이 과정은 학생들의 지속적인 사진 과정과 논문 프로젝트에 속하는 개념의 일차적 탐구 과정에서 학생들을 개인별 미학적 스타일과 보조물 쪽으로 지도합니다.

PH 603 사진의 언어

이 과정에서 학생들은 해당 매체의 미학적, 기술적 및 실용적 측면으로 구성된 사진의 기초 언어를 심도 있게 학습합니다. 순수 및 상업적 사진과 다큐멘터리 애플리케이션과 관련하여 이미지의 캡처, 가공 및 프린팅에 대한 학습을 통하여 미학적 해석과 기법을 검토합니다.

PH 604 순수 예술적 애플리케이션즈

이 과정에서 학생들은 일련의 프로젝트에서 자신들의 개인별 언어와 미학을 개발합니다. 사진의 순수 예술적 측면을 심도 있게 탐구합니다.

PH 608 조명

이 과정은 조명의 기본을 탐구합니다. 여러 가지 빛의 성질을 설명하고 빛을 조절하는 광범한 도구를 활용합니다. 소프트박스, 우산, 확산재 및 다양한 조명 환경의 균형 맞추기로 개인별 접근방법을 위한 플랫폼을 제공합니다.

PH 611 현대적 풍경

이 과정에서 학생들은 묘사, 표현, 설명, 서술 및 형태 위주의 5가지 다른 개념적 접근방법으로 풍경 사진의 장르를 탐구합니다. 이 장르의 역사와 풍경 재현의 문화적 영향을 토론합니다. 풍경 사진 작가가 사용할 수 있는 이미징 기법과 도구도 소개합니다.

PH 612 사진의 성질

이 과정은 비주얼 언어로서의 사진의 탐구와 이해에 집중합니다. 형태와 내러티브 요소의 관계를 개인별 미학적 표현 수단으로 탐구합니다. 실용적 과제와 구두 토론을 통하여 이들 원리의 적용을 강조합니다.

PH 613 색채와 빛

이 과정에서 학생들은 빛의 색과 성질 및 무드 간의 기본적인 관계를 학습합니다. 조명, 색채 여파 및 이미지의 포스트 프로덕션을 통하여 기술적으로 능숙하고 창의적인 사진을 만드는 것을 강조합니다. 컬러와 빛의 기술적, 미학적 및 개념적 측면을 심도 있게 토론합니다.

PH 614 흑백 암실

이 과정은 세밀한 흑백 인화에 관련된 프로세스를 포함, 흑백 암실의 기법과 절차를 설정합니다. 학생들은 세밀한 흑백 인화를 위한 전략은 물론 필름의 처리와 노출 표준에 대한 기법을 탐구합니다.

PH 616 사진 작가와 Photoshop

사진 작가를 위하여 특별히 개설된 이 과정은 학생들이 전문 시장을 위한 Adobe Photoshop으로 이미지를 준비하는 전문지식을 쌓도록 도와줍니다. 학생들은 이미지 편집, 기본적인 컬러 수정 및 이 프로그램이 제공하는 도구로 자세한 지도를 받습니다. 이 과정은 최신 기술과 최신판 Photoshop에 맞추어 진행합니다.

PH 620 정물 사진

이 과정에서 학생들은 작은 물체와 탁상 이미지 처리와 관련하여 정물 사진을 학습하고 실습합니다. 학생들은 상업 예술과 순수 예술 용도 양쪽 모두에 속하는 스타일과 디자인에 대한 개념적 초점을 유지하면서 다양한 스튜디오 조명 기법과 빛의 조절장치를 실험합니다.

PH 621 실험 사진

이 과정에서 학생들은 다양한 실험적 사진 기법을 탐구합니다. 사진 매체에 대한 보다 큰 해석과 표현을 가능케 하는 다른 실험적 방법은 물론 대체 캡처 기법, 이미지 이전 및 대체 프린팅 프로세스 등의 주제가 포함됩니다.

PH 622 다큐멘터리

이 과정은 사회 변화 서비스에서 객관적 증언이라는 뿌리에서 주관적 해석을 의도하는 서술적 이미지에 이르는 광범한 스펙트럼의 다큐멘터리 사진을 탐구합니다. 편집, 시퀀싱, 액세스, 플로우, 연구 및 캡션/제안서 작성 등을 포함하는 성공적 비주얼 스토리텔링에 필요한 실용적 기술의 개발을 강조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

PH 623 인물 사진

이 (개념) 규정 과정은 모든 학습 트랙에서 인물 및 사람들 사진을 위한 다양한 접근방법을 검토합니다. 다양한 조명 기법을 이용하는 빛의 효과적 사용 및 초상 사진 작가의 창의적 및 개념적 역할을 강조합니다.

PH 626 주제로서의 자기

이 과정에서 학생들은 창의적 매체로서의 사진을 사용하여 자신을 탐구합니다. 학생들은 스스로에게 도전하고 자신들의 작품에서 리스크를 감수하도록 독려 받으므로 각 개인의 비전에 고유한 통일성 있는 작품들을 만듭니다. 학생들을 자기 초상 장르 분야의 작가들에게 소개합니다.

PH 632 조명과 대형 포맷 기법

이 과정에서 학생들은 고급 정물, 인물 사진, 옥내외 조명 기법 등을 탐구하고 숙달합니다. 또한 대형 포맷 카메라 애플리케이션에 대한 폭 넓은 지식을 습득합니다. 공간 관계의 규정과 해석을 강조합니다.

PH 633 패션과 미용 사진

이 과정은 사진 찍는 사람들에 대한 접근법과 에디토리얼과 패션 기법을 결합하는 기타 주제를 가르칩니다. 이 과정은 에디토리얼과 패션 관련 과제의 조명 측면을 다루면서 에디토리얼 사진의 현재 스타일과 트렌드에 집중합니다. 학생들은 각자의 최종 과제의 일부로 작품집을 만듭니다.

PH 635 디지털 프린팅과 프레젠테이션

이 과정은 다양한 디지털 출력 솔루션에 집중합니다. 현대 사진 작가를 염두에 두고 포트폴리오와 프레젠테이션을 위한 보존용 잉크젯 출력에 치중하여 토론합니다. 학생들은 잉크젯에서 CMYK 프레스에 이르는 다양한 현대적 출력 방법으로 컬러를 정확하게 구현하는 것을 배웁니다.

PH 636 디지털 이미징

이 과정에서 학생들은 디지털 이미징과 출력에 관련된 중급 Photoshop 기술을 배웁니다. 디지털 프린팅을 최적화하기 위한 파일의 준비에 더하여 블렌딩, 마스킹, 수정과 합성 기법의 향상을 강조합니다. 이 과정에서 가르치는 기술은 각자의 포트폴리오 프로젝트를 향상시킵니다.

PH 640 역사적 실험적 프로세스

이 과정은 Cyanotype, Van Dan Dyke Brown, Tintype 및 Gum Printing 등의 역사적인 19세기 프로세스를 가르칩니다. 학생들은 역사적 기법을 숙달하여 이를 실험적으로 사용합니다.

PH 642 현장 조명

이 과정은 현장에서 이용 가능한 빛 사용의 극대화, 빛의 조절, 스트로브 사용과 혼합 조명 등 현장 조명 기법을 학생들에게 지도합니다. 실내외 현장 조명 양쪽 모두를 다룹니다.

PH 644 혼합매체로서의 사진

이 과정은 사진에서 혼합 매체의 사용을 탐구합니다. 드로잉과 페인팅 기법, 콜라주 및 복수 이미지 처리를 탐구합니다.

PH 645 현대의 실험적 사진

이 과정은 사진 작품을 만들고 디스플레이 하는 비전통적 방법에 집중합니다. 대체 캡처, 액상 유제, 토닝, 색채 적용, 이미지 이전과 대체 인화 표면과 스케일의 실험 등 다양한 창의적 기법을 탐구합니다. 예술적 표현의 강화 및 매체 속의 창의성을 강조합니다.

PH 646 핀홀, 플라스틱 및 모바일 카메라

이 과정은 핀홀 및 플라스틱 카메라를 사용하는 개인별 표현의 실험과 탐구에 집중합니다. 이 사진 장르에서 작업하면서 다양한 종류의 카메라와 작가들을 학생들에게 소개합니다.

PH 650 포트폴리오의 개발

이 과정은 학생들의 현재 진행 중인 사진 프로젝트를 위한 홍보 및 마케팅 자료를 개발하는 과정에서 학생들을 지원합니다. 학생들은 현재의 전문 업계 표준에 따라서 자신들의 논문과 여타 관련 사진 프로젝트를 보여주기 위한 프린트 포트폴리오와 그에 의한 웹사이트를 디자인하고 제작합니다.

PH 653 환경 인물 사진

이 과정은 학생들이 상업적 에디토리얼 사진 작가로서의 커리어를 준비하도록 고안되었습니다. 학생들은 다양한 사람들과 작업하면서 중요한 대화 기법을 배우고 현장 조명 기술을 향상시킵니다. 비즈니스, 여행, 라이프스타일 및 여타 출판물을 위하여 초상화를 찍습니다.

PH 655 디지털 이미징

이 과정에서 학생들은 Adobe Photoshop을 사용하여 디지털 이미지의 다양한 상상의 가능성을 탐구합니다. 이 고급 과정은 이전의 디지털 이미징 과정에서 배운 기법을 기초로 진행합니다. 개념적 및 기술적 과제들은 수업에서 다룬 주제를 지원하며 순수 및 상업 예술 애플리케이션 등을 탐구합니다.

PH 656 모션 캡처와 비주얼 스토리텔링

이 과정에서 사진 전공 학생들은 모션 이미징을 사용하는 비주얼 내러티브의 개념 및 기술적 부분품을 탐구합니다. 학생들은 비디오 캡처와 Adobe Premiere Pro 편집 소프트웨어를 활용하여 모션 프로젝트를 개념화, 제작 및 완성합니다. 고급 모션 개념을 현재 사진 업계의 관행과 관련하여 탐구합니다.

PH 672 집중적 사진 촬영 기법

이 과정에서 학생들은 20세기 예술 운동과 현대 사진의 트렌드를 배우면서 실용적, 기술적 및 이론적 측면을 경험합니다. 현장 조명, 여파 및 다양한 포맷의 카메라 기법과 같은 기술적 이슈를 지원합니다. 이 과정은 3주간의 그룹전으로 끝납니다.

PH 673 포트폴리오: 개념과 개발

이 포트폴리오 과정은 해당 프로그램의 핵심 교과과정을 이수하고 그들의 사진 개념과 기법에 관한 지식을 통일성 있는 전문적 작품군을 개발하는 데 적용할 준비가 되어 있는 학생들을 위하여 고안되었습니다. 고급 개념 개발, 이미지 캡처 및 비평을 강조합니다.

PH 674 포트폴리오 1

이 포트폴리오 과정은 대학원 사진학 프로그램의 핵심 교과과정을 이수하고 이미지 캡처, 색채, 빛, 합성, 개념, 포스트 프로덕션 및 프레젠테이션에 관한 그들의 지식을 통일성 있는 전문적 작품군을 개발하는 데 적용할 준비가 되어 있는 학생들을 위하여 고안되었습니다.

PH 675 포트폴리오 2

이 포트폴리오 중심의 과정은 포트폴리오 1에서 배운 내용을 기초로 진행합니다. 이 과정에서 학생들은 개인별 전문 포트폴리오의 진전을 통하여 사진의 개념과 기술을 향상시킵니다. 이 과정의 최종 포트폴리오는 기능적 기술, 합성, 개념과 프레젠테이션을 위한 해당 학생의 최고 숙련도를 보여줍니다.

PH 680 논문 프로젝트 개발

이 과정은 학생들이 학기 중간 리뷰를 대비하기 위하여 자신들이 제안한 논문 프로젝트를 규정하고 개발하는 학생들을 지도하기 위한 것입니다. 관련 토론과 포트폴리오 과제를 통하여 학생들은 자신들의 논문 프로젝트에 관련된 개념, 내러티브 및 기법의 이슈를 탐구, 직면 및 해결합니다.

PH 681 논문의 진행

‘논문 프로젝트 개발’ 후속의 이 집중 과정은 학기 중간 리뷰를 대비하여 자신들의 논문의 개념과 이미지 처리를 더 진전시키고 있는 학생들을 지원하기 위하여 고안되었습니다. 사진, 글 및 구두 발표 과제를 통하여 기술적, 개념적 및 지적 기술의 진전에 치중합니다.

PH 682 개념과 비판 프로세스

이 과정에서 상급반 학생들은 비주얼 아트에 관련된 개념과 이론을 대면합니다. 예술의 정의를 둘러싼 영향력 있는 이론과 예술적 프로세스에 대한 그 이론의 효과를 탐구합니다. 이 과정은 추상적 사고, 비판 프로세스의 검토 및 그런 개념을 학생들의 개인별 작품에 의미 있게 적용하는 것이 포함됩니다.

PH 692 사진에 대한 현대의 주제

이 과정에서 학생들은 작가들의 강의, 인터뷰 및 고급 그룹 토론에 참여하여 사진에 대한 현대의 주제를 탐구합니다. 작가들의 강연과 업계 지도자들과의 인터뷰를 라이브 및 녹화된 웹 캐스트로 제공합니다. 연구, 글쓰기 및 사진 촬영 과제를 통하여 관련 주제를 더 깊이 탐구합니다.

PH 694 사진 지도의 예술

이 과정은 대학에서 사진학을 가르치기를 위한 고급반 학생들을 위하여 고안되었습니다. 현대의 온캠퍼스 및 온라인 예술 교육의 관행을 비판적으로 탐구합니다. 사진학 교육에 관련된 교수법의 심도 있는 검토와 실용적 적용에 의하여 보완하는 교과과정의 개발을 강조합니다.

PH 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수로, 학파에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

PH 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강 과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

PH 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

PH 801 그룹 지도 학습

중 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

PH 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

PH 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

PH 810 컨셉과 이미지

이 과정은 캐릭터 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 학기 중간 리뷰를 최근에 합격한 학생들을 위하여 고안된 이 과정은 개념의 순화, 프로젝트 애로의 극복과 논문 포트폴리오 개발을 강조합니다.

PH 816 순수 예술

이 과정은 순수 예술에 치중하는 사진 전공 학생들에게 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 프로젝트 개념의 발전과 포트폴리오 개발을 강조합니다. 예술 사진에 관련된 현대의 사진과 관행을 탐구하고 토론합니다.

PH 817 상업 예술

이 과정은 상업 예술 전공 학생들에게 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 프로젝트 개념의 발전과 포트폴리오 개발을 강조합니다. 상업 사진에 관련된 현대의 사진과 관행을 탐구하고 토론합니다.

PH 818 다큐멘터리

이 과정은 다큐멘터리에 치중하는 사진 전공 학생들에게 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 프로젝트 개념의 발전과 포트폴리오 개발을 강조합니다. 다큐멘터리 사진에 관련된 현대의 사진과 관행을 탐구하고 토론합니다.

PH 830 문맥과 커뮤니케이션

이 과정에서 학생들은 자신들의 작품을 현대적 및 역사적 맥락에서 규정하고 응용 사진의 방법론에 대한 이해를 높이고 논문 학습에 관련된 개인별 예술 사진을 향상시킵니다. 학기 말 리뷰에 대비하고 사진 업계에 진출하기 위한 연구, 비주얼, 구두 및 서면 커뮤니케이션을 강조합니다.

PH 831 논문의 집중

이 여름 학기의 집중 과정은 모든 사진을 공부하는 학생들에게 논문 프로젝트를 위한 연구, 개념 및 이미지 처리를 향상시키는 융통성 있는 구조의 과정을 제공합니다. 독립적 프로젝트의 진행, 개인 지도 및 각 학생의 프로젝트 진전에 대한 그룹 비평을 강조합니다.

PH 836 고급 Photoshop

이 과정은 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 관련된 고급 수준의 Photoshop에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 학생들이 논문 포트폴리오를 집합할 때 창의적 포스트 프로세싱과 프린팅 기술의 향상을 강조합니다. 개발 학생의 필요에 대하여 과정을 수행하고 토론합니다.

PH 837 대체 관행

이 과정은 크리에이티브 및 역사적 캡처와 프로세싱 기법을 공부하는 학생들에게 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트에 대한 지도와 비평을 받는 기회를 제공합니다. 대체 캡처와 프린팅 방법을 강조합니다. 개발 학생의 필요에 따라서 과정을 수행하고 토론합니다.

PH 850 프로젝트 연구와 개발

이 과정에서 학생들은 소그룹 환경에서 자신들의 논문 프로젝트의 진전에 관련된 개인별 프로젝트를 연구합니다. 새로운 논문 프로젝트 이미지의 지속적 제작을 강조하고 강사와 동료들의 비평이 제공됩니다.

PH 856 최종 리뷰 준비

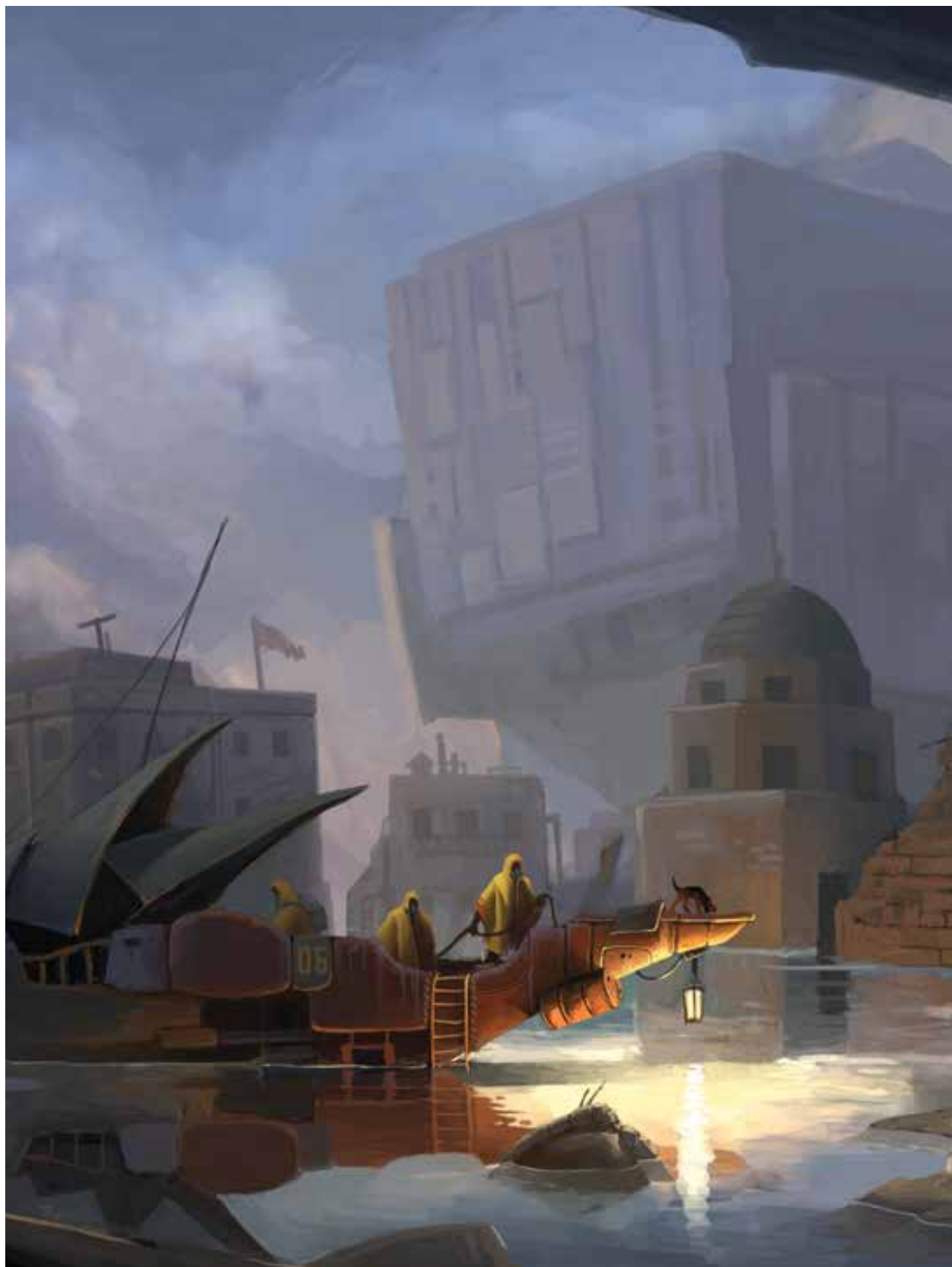
이 과정은 마지막 학기의 학생들에게 최종 리뷰와 전문 사진 업계에 진출하기 위하여 준비하면서 지도를 받을 기회를 제공합니다. 예술, 전문적 준비 및 논문 프로젝트의 완성에 관련된 구두 및 서면 기술의 향상을 강조합니다.

PH 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

PH 903 사진 중심의 해외 유학

이 7주간 해외 여행 과정은 학생들을 사진 매체를 통하여 이태리의 예술과 역사적 중요성에 노출시킵니다. 교수의 감독 하에 진행되는 여행을 통하여 학생들은 다양한 이태리의 도시, 시골 및 역사적 기념물을 탐구하고 사진을 찍습니다. 이 과정은 모든 재학생과 온라인 수강생들에게 열려있습니다.



비주얼 디벨롭먼트





제공 과정

이 대학 졸업생을 채용하는 회사들

Bandai Namco
Blue Sky
Dreamworks
EA Games
Fantasy Flight Games
ILM
Lolapps
Lucas Arts
Massive Black
Nickelodeon
PDI
Disney Mobile
Pixar
Valve
Walt Disney Animation Studios
Warner Bros. Studios
Zynga
그밖에 다수!



비주얼 디벨롭먼트 학위 프로그램은 학생들에게 비주얼 디벨롭먼트의 모든 기본적인 원리를 확실히 파악하게 하고 해당 예술 분야에 대한 원만한 교육을 제공하기 위하여 고안되었습니다. 비주얼 디벨롭먼트 프로세스의 모든 측면에서, 감성적 반응은 물론, 전통적, 기술적 및 개념적 능력의 숙달을 강조합니다. 비주얼 디벨롭먼트 학위 프로그램은 학생들의 전통적 기술을 업데이트된 업계 기술의 폭을 반영하는 것으로 전환하는 다양한 방법은 물론 개인별 스타일의 강력한 개발을 촉진합니다.. 학생들은 비주얼 스타일의 강력한 개발을 촉진합니다. 관련된 모든 종류의 파업에 능숙하게 되며, 자신들의 창의성, 문제 해결 및 전문성을 보강하게 됩니다.



커리어 진로



비주얼 개발 대학 졸업생들은 다음과 같은 커리어를 시작할 수 있습니다:

- 아트 디렉터
- 배경/레이아웃 디자이너
- 캐릭터 디자이너
- 컨셉 아티스트
- 크리에이처 디자이너
- 환경 디자이너
- 게임 레벨 디자이너
- 축소 모형 조각가
- 모델 팩킷 디자이너
- 프로덕션 아티스트
- 제작 보조
- 프로덕션 디자이너
- 소도구 디자이너
- 세트 디자이너
- 스케치 아티스트
- 텍스처 아티스트
- 텍스처 아티스트/소도구 디자이너
- 비주얼 디벨롭먼트 아티스트



학위 요건

비주얼 디벨롭먼트 준학사[AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

비주얼 디벨롭먼트 준학사 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

비주얼 디벨롭먼트 준학사 AA 학위 핵심 과목

FA 110	정물화 1 또는
FASCU 270	에코르세
FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 112	인체 드로잉
FND 116	투시도
FND 125	색채와 디자인 또는
FND 131	인체 모델링
VIS 103	비주얼 개발 이미징
VIS 150	비주얼 디벨롭먼트 1
VIS 205	비주얼 디벨롭먼트 프로덕션
VIS 250	비주얼 디벨롭먼트 2

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사



"DOC"
CHARACTER SHEET



비주얼 디벨롭먼트 미학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+선택	9 단위
+인문	45 단위
합계	132 단위

비주얼 디벨롭먼트 미학사 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

비주얼 디벨롭먼트 미학사 BFA 학위 핵심 과목

FA 110	정물화 1 또는
FASCU 270	에코르세
FND 110	폼(형)의 분석 또는
FND 112	인체 드로잉
FND 116	투시도
FND 125	색채와 디자인 또는
FND 131	인체 모델링
VIS 103	비주얼 개발 이미징
VIS 150	비주얼 디벨롭먼트 1
VIS 205	비주얼 디벨롭먼트 프로덕션
VIS 250	비주얼 디벨롭먼트 2
VIS 405	비주얼 디벨롭먼트 상급반 포트폴리오

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

- LA 107 다국어 예술 창작
- LA 108 예술 작문

하나만 선택:

- LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링
- LA 133 짧은 작문

하나만 선택:

- LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장
- LA 280 관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

- LA 291 커리어 설계:

역사 이해

하나만 선택:

- LA 171 서양 문명
- LA 270 미국 역사
- LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축
- LA 276 영국 세미나
- LA 278 프랑스 세미나
- LA 279 이태리 세미나
- LA 359 도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경설계의 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA 129	자동차 디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	비주얼 디벨로먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	텍스타일의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아시아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 아이디어와 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

비주얼 디벨롭먼트 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

비주얼 디벨롭먼트 석사 MA 학위 요건

- 최종 논문 프로젝트 성공적 이수
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

비주얼 디벨롭먼트 석사 MA 학위 필수 전공 과목

ANM 610	조형의 개념
ANM 633	애니메이션을 위한 드로잉과 디자인
FA 602	두상 드로잉 또는
FA 605	풍경 페인팅 또는
FA 607	도시경관 회화 또는
	모든 전공 과목
FA 630	색채 이론
ILL 610	의복 입은 인체 드로잉
ILL 625	일러스트레이터를 위한 원근법
ILL 660	디지털 페인팅
VIS 611	스토리의 시각적 요소
VIS 660	환경과 소도구 디자인의 기초
VIS 670	학기 중간 프로젝트
	전공 과목 +1

비주얼 디벨롭먼트 MA 학위 대학원 필수 인문 과목

GLA624	비주얼 디벨롭먼트의 역사

비주얼 디벨롭먼트 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

비주얼 디벨롭먼트 미술석사 MFA 학위 요건

- 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

비주얼 디벨롭먼트 미술석사 MFA 학위 필수 전공 과목

ANM 633	애니메이션을 위한 드로잉과 디자인
ANM 685	스토리보딩 또는
ANM 689	스토리 디벨롭먼트
FA 601	드로잉
FA 630	색채 이론
ILL 610	의복 입은 인체 드로잉
ILL 625	일러스트레이터를 위한 원근법
VIS 611	스토리의 시각적 요소
VIS 660	환경과 소도구 디자인의 기초
VIS 670	학기 중간 프로덕션

비주얼 디벨롭먼트 MFA 학위 대학원 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

GLA 624 비주얼 디벨롭먼트의 역사

다른 문화 이해

GLA 617 근대 세계를 위한 신화학

전문적 관행과 소통

GLA 679 비주얼 디벨롭먼트의 전문적 관행

학부 과정

VIS 103 비주얼 디벨롭먼트 이미징

이 과정은 구도와 비주얼 디벨롭먼트의 주요 지침을 소개합니다. 학생들은 스토리와 통일성 있는 모습의 이미지를 만들기 위하여 디지털 사진을 활용합니다. 초점, 깊이 및 원근법을 적용하기 위하여 이미징 소프트웨어를 활용합니다. 효과적인 스토리텔링의 구성과 분석을 강조합니다.

VIS 137 비주얼 디벨롭먼트의 역사

이 과정은 비주얼 디벨롭먼트 디자이너와 아티스트는 물론 현대적 프로덕션 기법까지 포함하는 비주얼 디벨롭먼트의 시작을 다룹니다. 상업적 및 독립적 프로젝트의 비용, 자금조달 및 마케팅 등의 주제를 포함합니다. 이 과정은 비주얼 디벨롭먼트의 미래에 대한 토론으로 종료합니다.

VIS 150 비주얼 디벨롭먼트 1

이 과정은 비주얼 디벨롭먼트의 원리를 소개합니다. 학생들은 비주얼 디벨롭먼트를 위하여 필수적인 Photoshop은 물론 비주얼 디벨롭먼트에 적용되는 기본적 명암 구도의 사용, 옷 입은 인물 및 컬러 이론을 배웁니다.

VIS 205 비주얼 디벨롭먼트 프로덕션

이것은 업계 표준 포트폴리오를 만드는 첫 단계입니다. 학생들은 작업을 조직하고 개인별 웹사이트를 디자인하고 비주얼 주장을 제시합니다. 다루는 프로젝트에는 스토리/개념을 효과적으로 전달하는 단편 필름 또는 게임의 프리-비주얼리제이션이 포함됩니다. 애니메이션, 다큐멘터리 및 라이브 액션의 프로덕션 단계도 다룹니다.

VIS 230 비주얼 디벨롭먼트를 위한 디지털 페인팅

이 과정은 비주얼 디벨롭먼트의 디자인 프로세스에 맞춘 디지털 페인팅을 집중적으로 소개합니다. 학생들은 통일성 있는 스토리 요소들의 디자인을 강조하는 구도를 디벨롭먼트하기 위하여 Photoshop 및 3D 소프트웨어를 활용합니다. 학생들은 균일한 조명과 효과적 명암, 색채, 깊이와 초점을 보여주는 주제면에서 관련된 일련의 작품들 만듭니다.

VIS 235 비주얼 디벨롭먼트를 위한 3D 모델링과 캐릭터 디자인

이 과정은 3D 소프트웨어를 사용한 조각과 페인팅 모델을 소개합니다. 유기적 및 하드 서페이스 애셋의 작성, 서페이스 디테일의 추가 및 UV와 텍스처로 모델을 마감하기 등의 주제가 포함됩니다. 학생들은 클레이로 축소모형을 만들고 Zbrush 소프트웨어를 사용하여 페인팅합니다.

VIS 250 비주얼 디벨롭먼트 2

학생들은 선택한 스토리와 스크립트에서 해당 스토리의 배경과 분위기를 묘사하는 캐릭터와 페인팅을 제작합니다. 이 과정은 탄탄한 드로잉 및 페인팅 기술을 강조하며 활발한 상상력이 필요합니다.

VIS 270 비주얼 디벨롭먼트를 위한 차량과 장갑차 디자인

이 과정은 차량과 장갑차 디자인을 종말 이후, 미래 및 스팀펍크와 같은 여러 다른 시대와 주제에 결합합니다. 학생들은 그들의 컨셉을 개발하고 스토리를 전달하는 개념적 페인팅을 제작하기 위해 전통적 및 디지털 매체를 사용합니다.

PH 280 컬러 스크립팅

이 과정은 영화적 구도, 분위기를 위한 컬러의 사용 및 컬러 콘티 등을 포함하는 주제를 다루는 과제의 완성을 통하여 컬러 스크립팅의 기원과 현대적 적용을 탐구합니다. 학생들은 16개 프레임의 컬러 스크립트도 완성합니다.

VIS 300 비주얼 디벨롭먼트를 위한 환경 디자인

이 과정은 역동적이며 극적인 환경을 디자인하는 여러 다른 단계를 통하여 학생들을 지도합니다. 이 과정은 구도, 조명 및 질감의 사용을 포함 썸네일에서 완성된 제품에 이르기까지 기본을 다룹니다. 학생들은 자신들이 선택하는 장르를 위해 3개의 다른 환경 컨셉을 나타내는 일러스트레이션과 소도구 콜아웃을 작성합니다.

VIS 310 스팟 애니메이션을 위한 비주얼 디벨롭먼트

학생들은 스팟 애니메이션을 만든 후 단편 영화를 위한 아트를 디벨롭먼트합니다. 제한된 캐릭터와 배경의 사용을 통하여 관중의 주의를 유지하는 것을 강조합니다. 학생들은 인정, 개인적 연관성 및 아이덴티티 브랜딩을 위한 빠른 스케칭과 스토리보딩을 실습합니다. 디지털 이미징, 합성, 텍스처 페인팅과 수정 등을 다룹니다.

VIS 311 웹과 모바일 게임을 위한 비주얼 디벨롭먼트

이 과정에서 학생들은 소셜 게임과 대화형 매체를 위한 애니메이션 작품을 만듭니다. 스토리보딩, 비주얼 커뮤니케이션, 디자인 솔루션, 디지털 이미징, 합성, 텍스처 페인팅, 애셋 만들기 및 무비 최적화 등의 주제를 다룹니다. 학생들은 배경, 소도구, 캐릭터 및 버튼과 사운드 등의 게임 인터페이스 요소로 게임의 환경(배경)을 완성합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

VIS 350 라이브 액션을 위한 비주얼 디벨롭먼트

이 고급 과정에서 학생들은 프로덕션 페인팅, 썸네일 구도 및 명암과 색채 습작 등 라이브 액션과 가족 영화용 전문 패키지를 만들기 위하여 선택된 스크립트를 가지고 작업합니다. 해당 디자인의 동질성을 해치지 않고 라이브 액션과 가족 영화 스타일 양쪽 모두를 표현하는 것을 강조합니다.

VIS 364 캐릭터 디자인 1: 캐릭터를 실감나게 만들기

이 과정에서 학생들은 우선 쉼 드로잉, 라인-오브-액션, 볼륨과 캐리커처를 강조하면서 실물을 그립니다. 그 다음 학생들은 그들 자신의 캐릭터를 디자인하고 모델 시트를 작성하고 작업시간을 계획합니다.

VIS 374 캐릭터 디자인 2: 프로덕션 준비된 캐릭터

학생들은 자신들의 기법을 확장하고 2D 및 3D 프로덕션 파이프라인에 적합한 비트맵과 벡터 두 가지 포맷으로 캐릭터를 디자인합니다. 학생들은 질감과 믿을 만한 광원으로 완성되는 3D 페인팅을 제작합니다. 디자인 요소의 효과적 사용과 실제 동물의 해부를 통하여 믿음직한 크리처를 만드는 것을 강조합니다.

VIS 375 비주얼 디벨롭먼트를 위한 크리처 디자인

이 과정에서 학생들은 비주얼 디벨롭먼트를 위한 크리처를 디자인하는 방법을 배웁니다. 학생들은 컨셉 아트 포트폴리오 작품이 될 4개의 크리처를 디자인합니다. 학생들은 썸네일, 색채/명암의 습작과 완성된 일러스트레이션을 통하여 자신들의 비전을 시각화하고 캡처하는 방법을 배웁니다.

VIS 400 비주얼 디벨롭먼트 스타일

이 과정에서 학생들은 애니메이션의 비주얼 디벨롭먼트에 적용하는 스타일의 여러 측면을 탐구합니다. 그래픽, 유럽 및 동방 기법의 예를 포함합니다. 이 과정은 캐릭터 디자인, 소도구 디자인, 환경 디자인, 구조, 명암 및 색채 등 VIS 250에서 소개된 원리를 기초로 진행합니다.

VIS 405 비주얼 디벨롭먼트 상급반 포트폴리오

이 과정의 목표는 학생들의 최고 작품으로 구성된 전문가다운 시장성 있는 포트폴리오를 디벨롭먼트하는 것입니다. 학생들은 프레젠테이션과 행태 기술을 숙련하여 고객과 아티스트와의 관계를 다듬고, 일관된 전문 아이덴티티와 포트폴리오를 디벨롭먼트합니다.

VIS 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

VIS 498 협업 프로젝트

해당 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

VIS 499 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제 별로 다릅니다.

VIS 500 비주얼 디벨롭먼트 인턴십

비주얼 디벨롭먼트 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

VIS 611 스토리의 시각요소

이 과정은 색채와 디자인, 색채 이론, 스테이징과 구도, 카메라 앵글, 원근법 원리와 타이포그래피 등 스토리에 포함된 비주얼 요소의 다양한 측면을 학생들에게 소개합니다. 필름 관련 용어도 소개합니다.

VIS 660 환경과 소도구 디자인의 기초

이 과정은 영화적 구도와 종횡비, 색투시 및 건축 디자인의 기초를 포함하는 주제를 다루는 과제들을 완료하여 배경 디자인의 기초를 탐구합니다. 학생들은 또한 모델 패킷과 질감/소재 호출표의 형식으로 완전한 소도구를 디자인합니다.

VIS 670 학기 중간 프로덕션

이 과정은 중간 리뷰를 준비하는 학생들을 위한 개인별 집중적인 피드백에 치중합니다. 논문, 스토리 준비, 분석, 색채 프로그래밍, 컨셉 드로잉, 캐릭터, 배경 및 소도구 습작, 비트 보드와 프로젝트 프레젠테이션 등의 과제가 포함됩니다.

VIS 699 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

VIS 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 디벨롭먼트하기 위하여 학과장의 승인하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

VIS 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

VIS 802 개별지도 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

VIS 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론했습니다.

VIS 850 그룹 지도 학습 논문 프로젝트를 위한 비주얼 디벨롭먼트

이 과정에서 학생들은 자신들의 스토리의 배경과 분위기를 나타내는 캐릭터와 페인팅을 검토합니다. 이 과정은 탄탄한 드로잉 및 페인팅 기술이 필요합니다. 학생들은 활발한 상상력과 비주얼 문제해결 기술을 활용합니다.

VIS 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

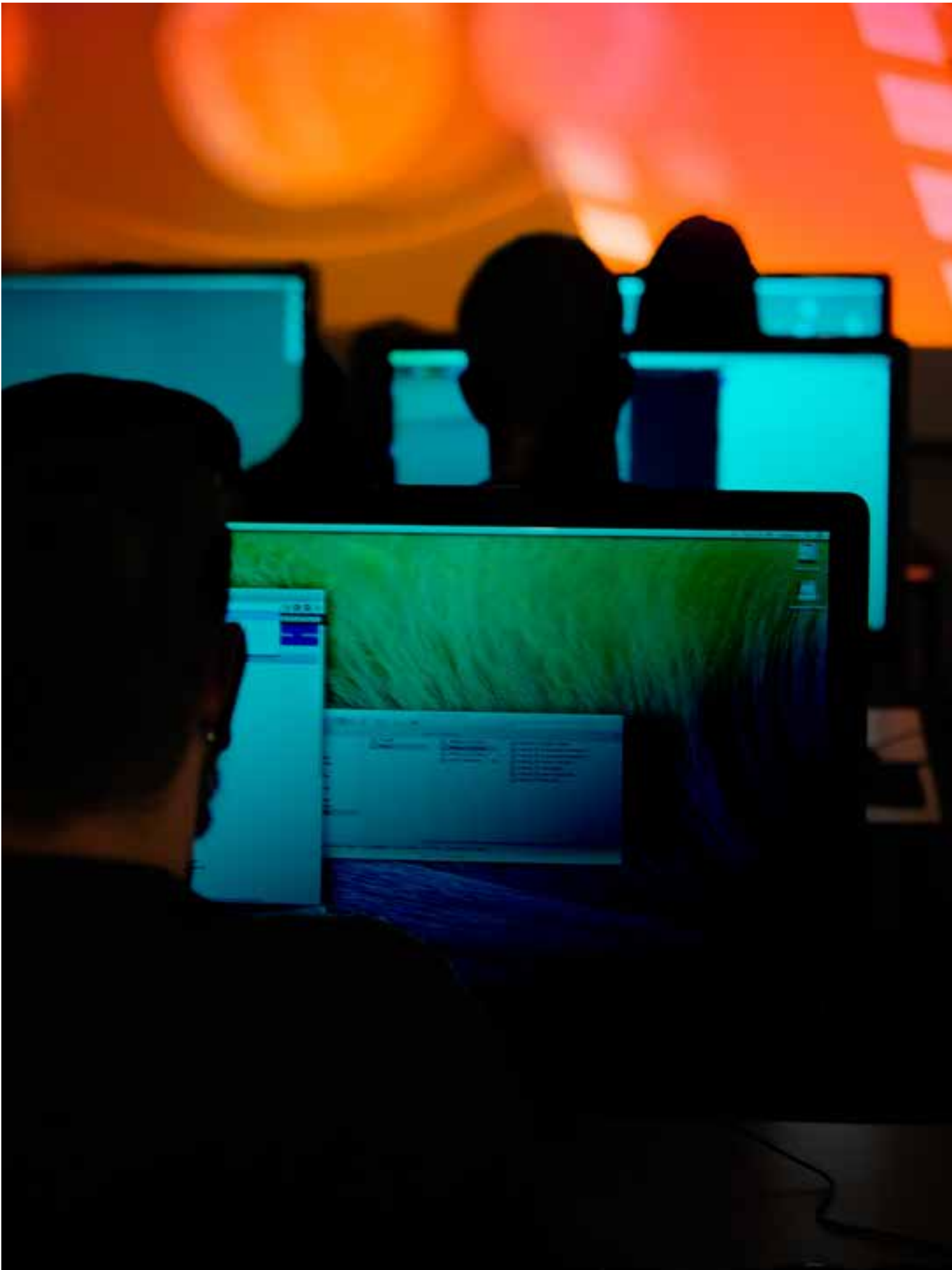
웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

RED CLOVER

Nieta

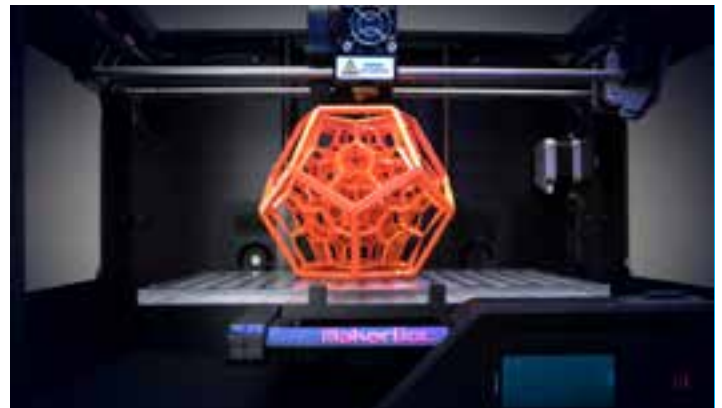
a film by Nicolás P. Villarreal



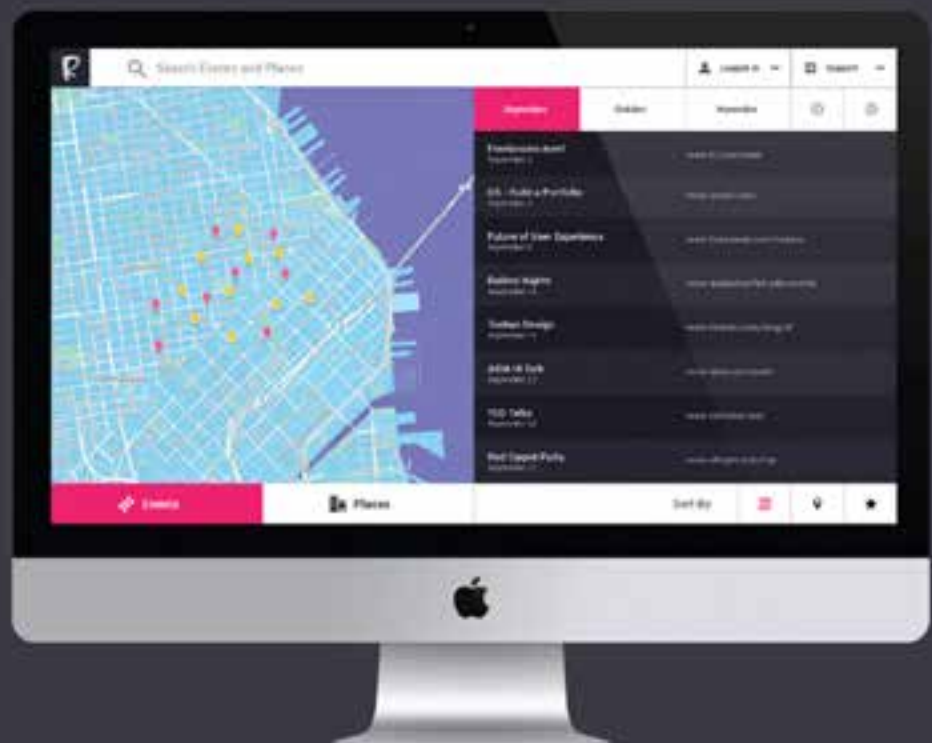


웹디자인 및 뉴미디어





I created a supporting website.
It works exactly as the app but
for browsers and for iPad.

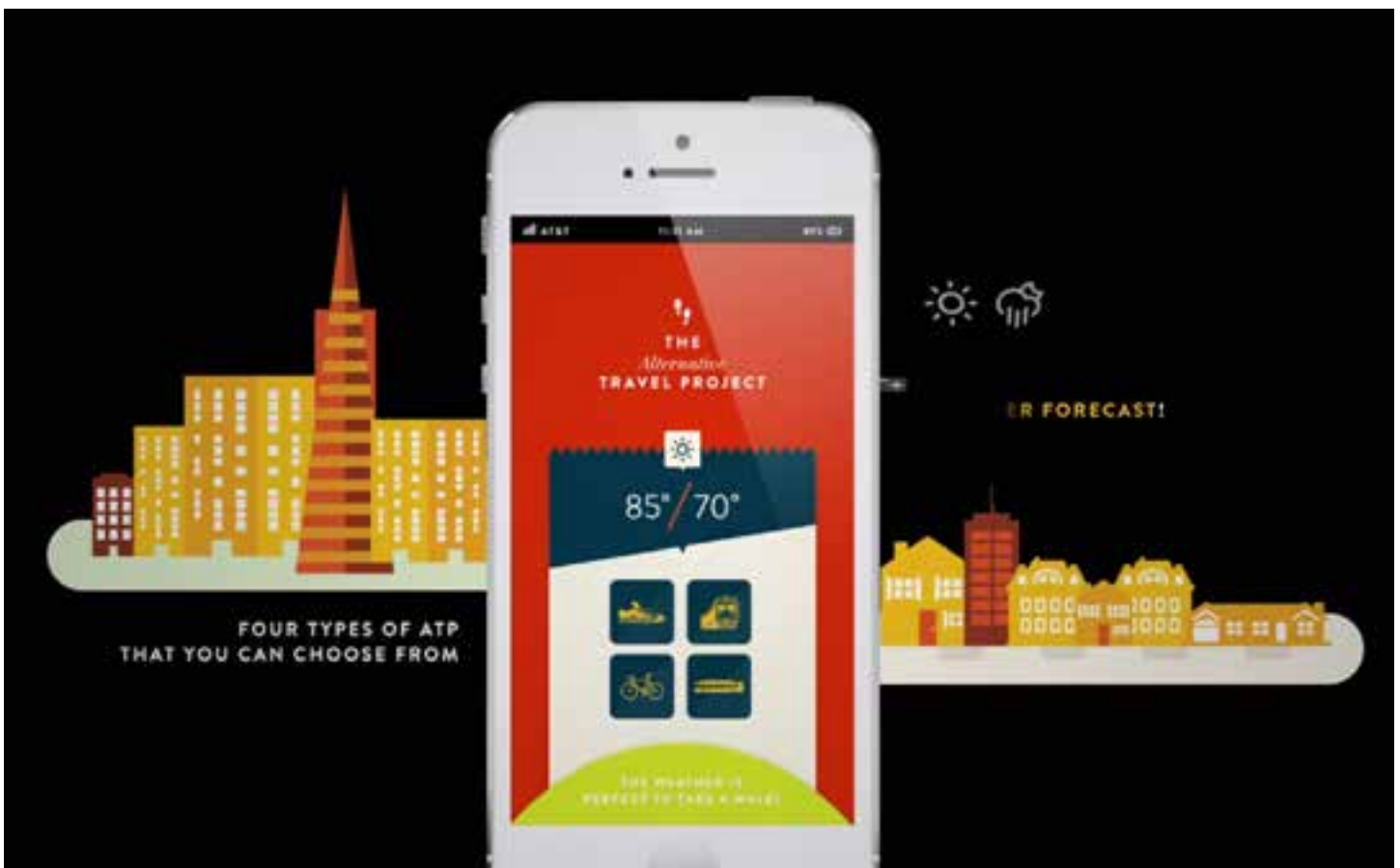


제공 과정



여러분들은 모든 수업에서 업계 최고 전문가들로부터 배웁니다. 실습 지도, 전문가 멘토링과 개인별 비평으로 흥미진진한 수업이 진행됩니다.

최신 소프트웨어와 장비가 표준입니다. 현재의 기술 발전과 업계 관행에 발맞추어 발전합니다. 프로들이 사용하는 것은 무엇이든 우리의 교실과 스튜디오에 있습니다.



커리어 진로

웹, 모바일 및
뉴미디어 디자인

크리에이티브 디렉터 또는 테크니컬 디렉터

아트 디렉터

선임 디자이너 또는 개발자 UX/UI 디자인,
제품 디자인, 모션 그래픽, 프론트엔드 개발

신입 디자이너 또는 개발자 UX/UI 디자인,
제품 디자인, 모션 그래픽, 프론트엔드 개발

프로덕션 아티스트: 웹 그래픽, 프론트엔드
코딩, 모션 그래픽



학위 요건

웹 디자인 및 뉴미디어 준학사[AA]

AA 필수 단위

전공 과정	
핵심	33 단위
전공	15 단위
+ 인문	18 단위
합계	66 단위

웹디자인 및 뉴미디어 AA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션 과정	2학점
예술사 이해 과정	2학점
구직 커뮤니케이션과 실습	1학점

위 교양 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

웹디자인 및 뉴미디어 AA 학위 핵심 과목

ADV 236	디지털 사진
FND 122	색채 기초 또는
GR 102	디자인 기술: 디지털 출판 도구
GR 150	비주얼 커뮤니케이션 입문
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 120	유저 익스페리언스 1
WNM 210	시각 디자인 1
WNM 230	디지털 이미징 1
WNM 249	웹 디자인 1
WNM 250	웹 디자인 2
WNM 310	시각 디자인 2

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 실습

LA 291	커리어 설계

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 미술사
LA 121	19세기 이전 미술사

웹 디자인 및 뉴미디어 미학사[BFA]

BFA 필수

전공 과정	
핵심	36 단위
전공	42 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	132 단위

웹디자인 및 뉴미디어 미학사 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 과목, 전공 과목 및 LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상

- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
예술사 이해	4
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
문화 아이디어와 그 영향	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

웹디자인 및 뉴미디어 BFA 학위 핵심 과목

ADV 236	디지털 사진
FND 122	색채 기초 또는
GR 102	디자인 기술: 디지털 출판 도구
GR 150	비주얼 커뮤니케이션 입문
WNM 105	디자인 기술: 시각 디자인 도구
WNM 120	유저 익스페리언스 1
WNM 210	시각 디자인 1
WNM 230	디지털 이미징 1
WNM 249	웹 디자인 1
WNM 250	웹 디자인 2
WNM 310	시각 디자인 2
WNM 482	포트폴리오 2

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 창작
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	커리어 설계

역사 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경설계 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA 129	자동차 디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	비주얼 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	텍스타일의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이후 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술

LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화
LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아시아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독

하나만 선택:

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬, 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문학의 아이디어와 영향

하나만 선택:

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문학
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

웹디자인 및 뉴미디어 자격증

자격증 과정 필수 과목

전공 핵심 (BFA 핵심 따름)	36 단위
전공	42 단위
+ 조언에 따라	24 단위
+ 선택	12 단위
+ 예술사	6 단위
합계	120 단위

- GPA 최소 2.0
- 모든 핵심 및 전공 과목 최소 C- 학점 이상

웹 디자인 및 뉴미디어 석사[MA]

MA 필수 단위

전공	33 단위
+ 대학원 인문학	3 단위
합계	36 단위

웹 디자인 및 뉴미디어 석사 MA 학위 요건

- 최종 논문 프로젝트 성공적 이수
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 36 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

웹 디자인 및 뉴미디어 석사 MA 학위 전공 과목

WNM 601	내부 프로그래밍
WNM 605	디지털 마스터즈를 위한 타이포그래피
WNM 606	UX의 원리
WNM 608	웹 기술 1
WNM 613	모션 그래픽의 주제들
WNM 617	모바일 웹 기술
WNM 622	디지털 캡처
WNM 655	마스터즈 포트폴리오
전공 과목 +3	

웹 디자인 및 뉴미디어 석사 MA 대학원 필수 인문 과목

LA/IND 615	그래픽 디자인의 역사

웹 디자인 및 뉴미디어 미술석사[MFA]

MFA 필수 단위

전공	27 단위
+ 지도 학습	18 단위
+ 선택*	6 단위
+ 대학원 인문	12 단위
합계	63 단위

*학과장 승인 시

웹 디자인 및 뉴미디어 MFA 학위 요건

- 최종 졸업 논문 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 전체 63 소요 과목에서 C 학점 이상

웹 디자인 및 뉴미디어 MFA 학위 전공 과목

WNM 601	내부 프로그래밍
WNM 605	디지털 마스터즈를 위한 타이포그래피
WNM 606	UX의 원리
WNM 608	웹 기술 1
WNM 643	인터랙티브 디자인과 개념
	전공 과목+ 4

웹 디자인 및 뉴미디어 MFA 학위 필수 인문 과목

예술사 이해와 미학적 감수성

하나만 선택:

GLA 601	르네상스 예술 세계와 그 고전주의적 기원
GLA 602	20세기 예술과 이념
GLA 607	계몽시대의 예술과 이념
GLA 609	전통 복원하기: 19세기 예술과 이념
GLA 903	대학원 유럽 세미나

타문화 이해

하나만 선택:

GLA 603	인류학: 문화 경험하기
GLA 606	국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화
GLA 611	문화 내러티브
GLA 617	근대 세계의 신화
GLA 619	근대미국연극의 문화와 정체성
GLA 627	글로벌 세계의 산업 디자인
GLA 903	대학원 유럽 세미나

전문 관행과 커뮤니케이션

GLA 676	디자이너와 광고인의 전문적 관행

전공별 대학원 인문 과목

GLA 610	창의성과 수익성의 균형 맞추기

학부 과정

WNM 105 디자인 기술: 시각 디자인 도구

이 과정은 전문적 디지털 디자인과 프로덕션에 관련된 광범한 기본적 기술을 다룹니다. 업계 표준을 깊이 다룹니다. 벡터 그래픽스의 사용에 치중하는 그래픽스 준비, 폰트 기술과 타이포그래피, 색채 조작, Mac OS, 프로덕션 능력, 프레젠테이션과 출력 방법 등의 주제가 포함됩니다.

WNM 110 시각 디자인 원리

이 과정은 기본적인 디자인 이론, 원리 및 프로세스를 다룹니다. 학생들은 디지털 프린트, 멀티미디어와 웹 디자인 프로젝트를 위한 개념 개발을 배우고, 타이포그래피의 원리, 색채 이론, 연구, 전략적 기획, 디자인 문제 해결을 위한 접근법, 섬네일, 초안, 레이아웃 및 콤포의 개발 방법을 소개합니다.

WNM 120 유저 익스페리언스 1

사용자 중심의 디자인 프로세스의 기본 개념을 소개합니다: 연구, 페르소나, 사용자 여행, 사용 사례, 와이어프레이밍 및 사이트 구조 신속 프로토타이핑과 유저 테스트는 이 수업의 비주얼 디자인 부분보다 앞섭니다. 이 수업에는 모바일 및 데스크탑 디자인 패턴의 검토, 서체, 색채, 배열 및 아이코노그래피 등을 사용하는 비주얼 어필의 설정 등이 포함됩니다.

WNM 124 디자인 개관: 도구와 원리

이 과정에서 디자인의 요소와 원리는 물론 기본적인 디자인 소프트웨어를 영어 능력이 낮은 학부생들에게 대화형 비주얼 프레젠테이션과 데모를 통하여 소개합니다. 학생들은 실습 프로젝트용 작품을 만들기 위하여 디지털 도구를 사용하여 디자인과 프로덕션 방법을 기술하는 능력을 개발합니다.

WNM 200 컴퓨터 프로그래밍 입문

이 과정은 새로운 매체에 사용되는 수량적 및 기하학적 애플리케이션들에 치중하면서 컴퓨터 프로그래밍의 기초를 소개합니다. 학생들은 인터랙티비티, 모션, 데이터 비주얼리제이션 및 그래픽 재현을 만드는 데 필요한 프로그래밍 기술을 개발합니다. 가변 종류, 기능, 좌표, 기초 대수, 비례와 백분율, 회전과 스케일 및 프리미티브 기하학 등의 주제를 다룹니다.

WNM 205 모션 그래픽스 1

이 과정은 다양한 플랫폼을 위한 2차원 애니메이션 그래픽스의 이론과 제작을 소개합니다. 이 과정은 서체, 그래픽 심볼, 모양 및 색채에 의한 애니메이션에 치중하면서 모션 그래픽 프로젝트를 위한 개념, 연구, 디자인 및 프리프로덕션 기법을 다룹니다. 고전적인 애니메이션 원리와 워크플로우를 강조하면서 업계의 대표적인 소프트웨어 도구들을 사용합니다.

WNM 210 시각 디자인 1

이 과정은 프린트 및 대화형 출판을 위한 디자인 및 프로덕션 기술에 치중합니다. 학생들은 그래픽 요소와 콘텐츠를 능률적이며 정확하게 만들기 위하여 업계 표준 디지털 도구를 사용합니다. 서체, 벡터 그래픽스, 회사의 아이덴티티와 브랜딩에 대한 접근방법 등 기본적인 시각 디자인 및 프로덕션 기법을 다룹니다.

WNM 230 디지털 디자인 1

이 과정은 학생들에게 Photoshop의 여러 가지 도구 세트, 기법, 기능 및 명령을 소개합니다. 학생들은 디지털 이미징의 많은 용도를 위한 능력 향상 기술을 개발하면서 정확하게 선택하고, 디지털 합성을 만들고 컨트라스트, 색채 조절/수정 및 레이어로 작업하는 법을 배웁니다.

WNM 249 웹 디자인 1

학생들은 Hypertext Markup Language(HTML)와 Cascading Style Sheets(CSS)를 활용하여 웹 페이지를 구축합니다. 매우 사용하기 쉽고 표준 기반의 웹 사이트를 만들기 위하여 사이트 기획, 페이지 레이아웃, 내비게이션, 파일 관리, 브라우저 간 호환성 및 시맨틱 마크업 전략을 사용합니다. 웹 서체, 폼 스타일링과 CSS Box Model을 소개합니다.

WNM 250 웹 디자인 2

이 과정에서 학생들은 웹 기반의 애플리케이션을 개발 및 제작하기 위하여 디자인의 기본을 적용합니다. 학생들은 공개된 웹 표준을 사용하여 모바일 전화, 태블릿 또는 전통적 데스크탑 브라우저 사용자를 위한 최적화된 웹 페이지를 만들기 위하여 HTML, CSS, 및 JavaScript를 활용합니다. 기능성, 모빌리티와 확장성을 강조합니다.

WNM 270 서체 디자인

이 과정은 디자인 과정에서 서체의 중요성을 강조하고 학생들에게 전문적 서체 솔루션을 성취하는 데 필요한 디지털 도구와 기법을 제공합니다. 학생들은 필수적인 실용 기술로 전문 서체 개발의 원리를 개발합니다.

WNM 282 포트폴리오 1

이 학기 중간 과정은 컴퓨터 아트 포트폴리오 프로덕션과 프레젠테이션에 대한 전문화된 훈련을 제공합니다. 학생들은 자신들의 기존 작품들을 고치고, 업데이트, 수정 및 개선하고 필요에 따라 추가 프로젝트를 제작합니다. 학생들은 통일성 있는 아이덴티티와 마케팅 시스템으로 전문 포트폴리오를 위한 튼튼한 기초를 구축합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

WNM 290 유저 익스페리언스 2

인터넷 기반의 대화형 제품이 사용자에게 가장 잘 서비스할 수 있도록 기획 및 개발 단계에서 앞장서는 정보설계사 (Information Architect)를 강조합니다. 이 역할에 속하는 특정 과업들을 깊이 탐구합니다.

WNM 300 인터랙티브 애플리케이션즈

이 과정은 모바일 디바이스를 위한 네이티브 애플리케이션들을 디자인하고 개발하는 데 치중합니다. 애플리케이션즈, 웹 사이트 및 모바일 웹 사이트 간의 차이, 디자이너 중심의 프로그래밍 언어와 SDKs의 활용, 개발자와 애플리케이션즈의 출판을 위한 업계의 요건 등의 주제를 포함합니다. 학생들은 자신들의 애플리케이션과 게임을 만들고 테스트하고 배포합니다.

WNM 305 모션 그래픽스 2

이 과정은 업계 표준 소프트웨어와 현행 방송 기법을 활용하여 고급 모션 그래픽을 제작하는 데 치중합니다. 이 과정의 목표는 대단히 매력적인 시간 기반 모션 그래픽스와 방송, 웹 및 모바일 플랫폼을 위한 서체를 디자인 및 제작하는 것입니다.

WNM 310 시각 디자인 2

이 과정은 프린트 및 대화형 출판을 위한 디자인 및 프로덕션 기술의 계속 개발에 치중합니다. 학생들은 그래픽 요소와 콘텐츠를 능률적이며 정확하게 만들기 위하여 업계 표준 디지털 도구를 사용합니다. 서체, 벡터 그래픽, 회사의 아이덴티티와 브랜딩에 대한 접근방법 등 중급 비주얼 디자인 및 프로덕션 기법을 다룹니다.

WNM 315 시각 디자인 3

이 과정은 실무적인 아트 디렉션, 크리에이티브 디렉션, 비판적 사고 및 디자인 전략과 개념의 적용에 치중합니다. 전문적 디자인 프로세스를 검토하며, 팀웍, 협업 및 프로덕션 워크플로우를 다룹니다. 학생들은 현재 디자인 업계에 관련된 역할과 절차를 배우고, 디자인 문제에 대한 크리에이티브 솔루션의 구축에 자신감을 갖게 됩니다. 참고: 이 수업은 과제가 많기 때문에 WNM 380 또는 WNM 482와 같이 수강하지 않아야 합니다.

WNM 330 디지털 이미징 2

이 과정은 디지털 사진 소프트웨어의 최신 발전과 진전을 사용하여 합성 및 크리에이티브 이미징 기법을 깊이 탐구합니다. 이 과정의 프로젝트에는 모범적인 뉴미디어 포트폴리오를 만드는 데 사용할 수 있는 가장 강력한 이미징 기법을 사용하는 고급 개념, 디지털 사진 및 크리에이티브 문제 해결 등이 포함됩니다.

WNM 335 디지털 이미징 3

이 과정은 상업 용도의 크리에이티브 개념적 비주얼 작품을 다양한 스타일로 제작하기 위하여 오리지널 사진과 Photoshop을 결합하는 고급 전문 비주얼 개발과 포토 아트 디렉션에 치중합니다.

WNM 349 웹 디자인 3

학생들은 업계 표준 프레임워크, 라이브러리 및 콘텐츠 관리 시스템을 사용하여 쉽게 업데이트할 수 있는 대형 웹사이트를 디자인, 계획, 구성 및 제작합니다. 효과적인 디자인, 유저 인터랙션과 유저 익스페리언스의 원리를 나타내는 전문적 고품질 웹사이트를 구축하기 위한 현재의 웹 표준과 스크립팅 도구의 활용을 강조합니다.

WNM 355 모션 그래픽스 3

‘모션 그래픽스’는 아트, 디자인, 모션 및 기술의 융합입니다. 학생들은 Maya와 방송 디자인 업계에서의 Maya의 용도에 치중하면서 첨단 업계 기법을 배웁니다. 강한 3차원 요소에 아울러 이 과정은 또한 타이프, 디자인 및 오디오의 통합에 치중합니다.

WNM 358 디지털 비디오 1

이 과정은 디지털 비디오를 위한 단편 스토리의 컨셉, 조명, 그린 스크린 기법 및 음악, 음향 및 비디오를 전문 편집 기법과 동기화하는 것에 치중합니다. 아울러, 인터랙티브 DVD의 디자인과 제작을 위하여 DVD의 저작을 소개합니다. 필수 비디오 유틸리티, 파일 포맷, 압축 및 스트리밍 등을 소개합니다.

WNM 369 웹 디자인 4

이 고급 프로젝트 과정에서 학생들은 디자인 아이디어를 구현하고 복잡한 데이터베이스를 사용하는 웹사이트를 개발합니다. 학생들은 콘텐츠를 관리하기 위하여 PHP 서버측 스크립팅과 MySQL 데이터베이스 기법을 통합합니다. 통일성 있고 역동적인 유저 익스페리언스를 제공하는 인터랙티브 웹사이트의 구축을 강조합니다.

WNM 380 상급반 프로젝트

최종 상급반 프레젠테이션을 준비 중인 학생들은 프로젝트 컨셉, 스토리보드, 예산, 프로덕션 스케줄과 프로토타입을 개발하기 위하여 협업 환경에서 작업하며 종합적인 통합 마케팅 및 커뮤니케이션 캠페인을 개발합니다.

WNM 482 포트폴리오 2

이 과정에서 학생들은 이전에 완성한 프로젝트를 세련되게 하고 프레젠테이션 및 인터뷰 기술을 개발하기 위하여 강사와 함께 작업합니다. 학생들은 아이덴티티 요소, 온라인과 하드카피 포트폴리오와 업적 등이 포함된 최종 전문 포트폴리오를 만듭니다.

WNM 490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

WNM 498 협업 프로젝트

일정 기준을 충족하는 학생들을 학과에서 선발하고 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

WNM 499 특수 주제

‘특수 주제’ 수업의 내용은 매학기 다르며 특정 분야의 전문가들이 가르칩니다. 더 자세한 정보는 학과장이나 지도교수에게 문의하십시오. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제별로 다릅니다.

WNM 500 웹 디자인과 뉴미디어 인턴십

컴퓨터 아트 분야 취업 기회를 제공하는 인턴 과정은 자격이 있는 상위 학생들에게만 제공됩니다.

대학원 과정

WNM 600 디지털 애플리케이션즈

각 학생은 전통적 기법과 디지털 미디어의 탐구를 통하여 문서로 작성된 말을 비주얼 메시지로 전환하는 연습으로 보다 더 높은 수준의 창의성과 자기 표현력을 발견합니다.

WNM 601 내부 프로그래밍

이 과정에서 학생들은 컴퓨터의 기본, 컴퓨터 프로그래밍 및 업계에서 성공하는 데 필요한 기술적 개념 관련 어휘를 배웁니다. 학생들은 소프트웨어 제품 개발 환경을 이해하고 비주얼 디자인과 사용성 전문가의 작업이 소프트웨어 개발 프로세스에 어떻게 적용되는지를 배웁니다.

WNM 603 디자인 조사(survey) 프로세스와 원리

이 과정은 서구의 커뮤니케이션 디자인 관행을 조사하고 언어와 문화적으로 다양한 학생들에게 프린트 및 디지털 디자인 프로젝트 양쪽 모두에 적용되는 전문 어휘를 가르칩니다. 학생들은 자신들의 디자인 선택을 비평하고 토론하기 위한 능력을 개발하면서 실습 프로젝트에 아이디어를 적용합니다.

WNM 605 디지털 마스터를 위한 서체 개발

역사적 폰트에서 새로운 고전 서체에 이르기까지 서체 개발과 적용의 기본을 소개합니다. 프린트 매체의 연습은 최적의 목적과 메시지를 위한 구도, 그리드 및 미학에 중점을 두면서 화면 해상도와 가독성을 위한 디자인으로 발전합니다.

WNM 606 UX의 원리

이 과정은 사용자 경험, 매체와 능력 이 둘을 이해하여 잘 디자인된 유저 인터페이스와 연결하는 등 사용하기 쉬운 디자인의 원리를 다룹니다. 제품의 사용성, 사용자 요구를 위한 디자인을 객관적으로 평가하고 성공 여부를 검증하고 결함을 발견하기 위하여 디자인을 테스트합니다.

WNM 608 웹 기술 1

웹이 제공하는 기회의 모든 장점을 학생들에게 소개합니다. 프론트-엔드 웹 개발의 전체 프로세스를 위한 수작업 애플리케이션과 유저 인터페이스, 디자인의 원리와 프로젝트 관리를 연결합니다. HTML, XHTML, CSS 및 JavaScript 언어를 포함합니다.

WNM 613 모션 그래픽스의 주제들

이 과정은 Adobe AfterEffects의 새로운 디지털 도구를 사용하여 모션 그래픽스의 원리를 소개합니다. 개념에서 스토리보드에 이르기까지 모션 그래픽스 프로젝트를 위한 연구와 디자인을 프로덕션과 최종 제출을 통하여 다룹니다.

WNM 617 모바일 웹 기술

학생들은 HTML5, CSS3, JavaScript 및 프레임워크를 사용하여 반응이 빠른 모바일 웹 애플리케이션을 탐구합니다. 빠른 모바일 웹 디자인과 개발과 관련된 사용성의 테스트를 다룹니다. 네이티브와 하이브리드 애플리케이션들도 토론합니다. 학생들은 거의 모든 모든 장치를 위한 최종 모바일 애플리케이션을 제작합니다.

WNM 618 웹 기술 2

인터랙티브 웹사이트를 위한 방법론과 기술을 더 깊이 탐구합니다. 학생들은 Content Management System Drupal의 예를 깊이 탐구하고 PHP 및 MySQL 등의 여타 클라이언트/서버 기술을 검토합니다. 학생들은 액티브 웹사이트를 개발하고 오늘날 업계에서 채택하고 있는 주요 전략, 애플리케이션즈와 현재의 관행을 배웁니다.

WNM 619 고급 디지털 이미징

이 과정은 디지털 필름과 게임 업계에 포토 일러스트레이션의 적용은 물론 포토 편집과 일러스트레이션을 위한 고급 기법을 실습하여 학생들의 디지털 이미징 기술을 더욱 향상시킵니다. 웹을 위한 합성, 블루 스크린 교체와 이미지 최적화를 위한 텍스처 발견, 색채 수정, 모션 그래픽스와 백그라운드를 탐구합니다.

WNM 622 디지털 캡처

이 대학원 과정은 학생들에게 가장 흔히 사용되는 애플리케이션을 시작으로 기술적 및 미학적 기술을 제공합니다. 이 과정은 기본적인 디지털 카메라 조절 및 기능, 저장 매체와 해당 이미지의 예상 용도에 관련된 파일 크기/포맷을 다룹니다.

WNM 642 시간 기반 매체

학생들은 이미지, 텍스트, 사운드 및 애니메이션을 결합하는 인터랙티브 프로젝트를 만듭니다. 독특한 경험과 기억에 남는 관중의 반응을 불러일으키기 위하여 이들 요소들을 결합합니다.

WNM 643 인터랙티브 디자인과 컨셉

이 과정은 최종 프로젝트 개발로 이어지는 지도 학습 중에 필요한 프리프로덕션 프로세스를 훈련합니다. 학생들은 학기 중간에 제출할 의미 있는 '최종 프로젝트' 제안서를 제출하기 위하여 해당 프로그램에서 그들의 목적을 검토, 탐구, 평가 및 정의합니다. 학기 중간에 필요한 부분품들을 여기서 개발합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

WNM 645 시간 기반 미디어 스크립팅

이 과정은 학생들의 인터랙티브 기술 세트와 포트폴리오를 더 넓게 더 깊게 합니다. 더 의미 있고 기억에 남을 유저 익스페리언스를 위한 인터랙티브 기능을 조절하기 위하여 더 발전된 애플리케이션과 기법을 소개하고 연습합니다.

WNM 655 마스터즈 포트폴리오

이 과정은 학생들에게 과거의 프로젝트들을 향상시키고 웹과 PDF 포트폴리오로 컴파일할 기회를 제공합니다. 학생들은 또한 그들의 포트폴리오의 결점을 보강하기 위하여 특수 맞춤의 개인별 로고, 비즈니스 카드, 문구류, 디자인에 치중하는 이력서와 새로운 캠페인을 만듭니다.

WNM 661 인터랙티브 인포그래픽스

인포메이션 그래픽스는 복잡한 정보의 비주얼 표현입니다. 이 과정에서 학생들은 인터랙티브 레벨에서 이론적 및 실용적 디자인 연습을 통하여 정보 언어의 세계를 탐구합니다. 이 과정은 학생이 개발한 인터랙티브 정보시스템의 구축으로 끝납니다.

WNM 663 모션 그래픽스의 고급 주제들

이 과정은 색채 키, 복합 효과, 스크립팅 및 파티클을 위한 표준 및 프로덕션 도구를 사용하여 중급 및 고급 모션 그래픽 기법을 제공합니다. 현대의 모션 그래픽의 트렌드, 프로젝트 및 관행을 탐구합니다.

WNM 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

WNM 699 특수 주제

특별 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

WNM 800 지도 학습

개별지도는 석사 학위 후보들이 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 자신들의 최종 포트폴리오를 보강하고 최종 논문을 성공적으로 완성하기 위한 특정 개념적 및 기술적 기량을 개발하기 위하여 학과장의 승인 하에 학생들은 어떤 과정이든 선택할 수 있습니다. 일부 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

WNM 801 그룹 지도 학습

최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여 대학원 학생들은 동료로서 최종 포트폴리오 및 논문 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다. 일부 그룹 개별 지도는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강 과목은 주제별로 다르다는 것을 유의하십시오.

WNM 802 지도학습 멘토 포럼

이 과정에서, 학생들은 개별지도 멘토를 독립적으로 만나고 매주 온라인 동료 간 리뷰와 토론에 참가합니다. 학생들은 논문의 개념을 세밀하게 검토하고 의도를 분명히 표명하고 개인별 작업 목표를 설정합니다. 강사의 비평, 동료의 검토 및 피드백에 의한 작업 진행을 강조합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 개별지도 멘토링 요청서를 제출합니다.

WNM 805 그룹 지도 학습 계속

최종 논문 프로젝트를 계속 진행하는 대학원 학생들은 자신들의 작업에 대한 지도와 비평을 받습니다. 진행 중인 작업에 대한 강사의 정규 비평에 더하여, 대학원 학생들은 동료로서 최종 프로젝트를 진행하는 방법을 토론합니다.

WNM 810 유저 익스페리언스

대학원 학생들은 사용자 중심의 디자인 방법을 사용하여 자신들의 복잡한 인터랙티브 논문 프로젝트의 모든 단계를 그룹 지도를 통하여 학습합니다. 학생들은 정보 아키텍처와 와이어프레임을 강화하기 위하여 디자인을 연구하고 요건을 분석합니다. 학생들은 세부적인 사용성 평가를 통하여 자신들의 프로젝트를 위하여 완성된 프로토타입을 제작하고 규격을 디자인합니다.

WNM 820 리스폰시브 웹

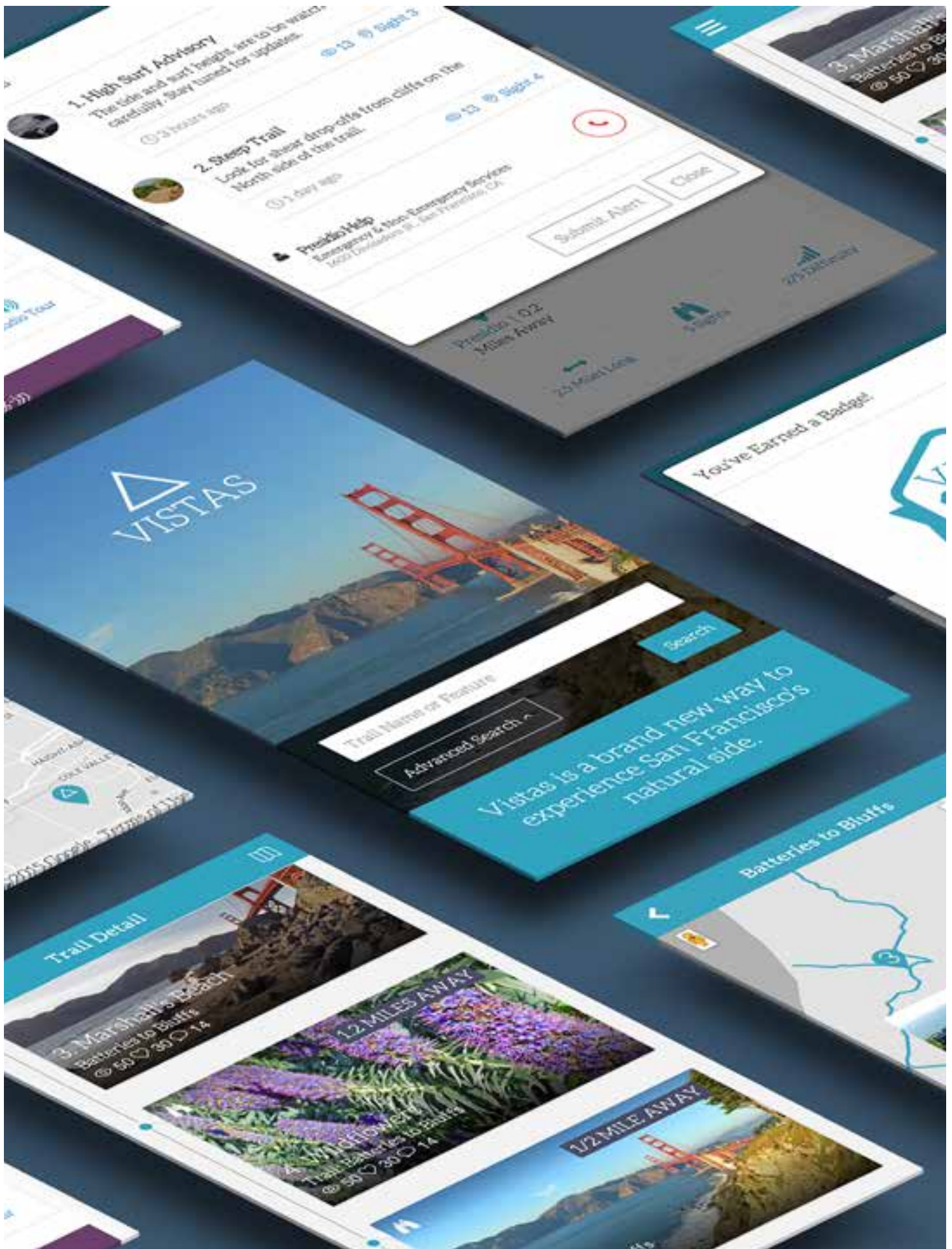
이 과정에서 학생들은 모든 데스크탑 컴퓨터와 모바일 플랫폼에서 작동하는 웹 애플리케이션인 '최종 논문 프로젝트'를 개발합니다. 학생들은 HTML5, CSS3, 데이터 저장 및 API 커뮤니케이션을 포함 여타 적절한 공개 웹 표준으로 코딩하는 기법을 배웁니다. 이들 방법을 모든 웹 애플리케이션 논문 프로젝트에 적용합니다.

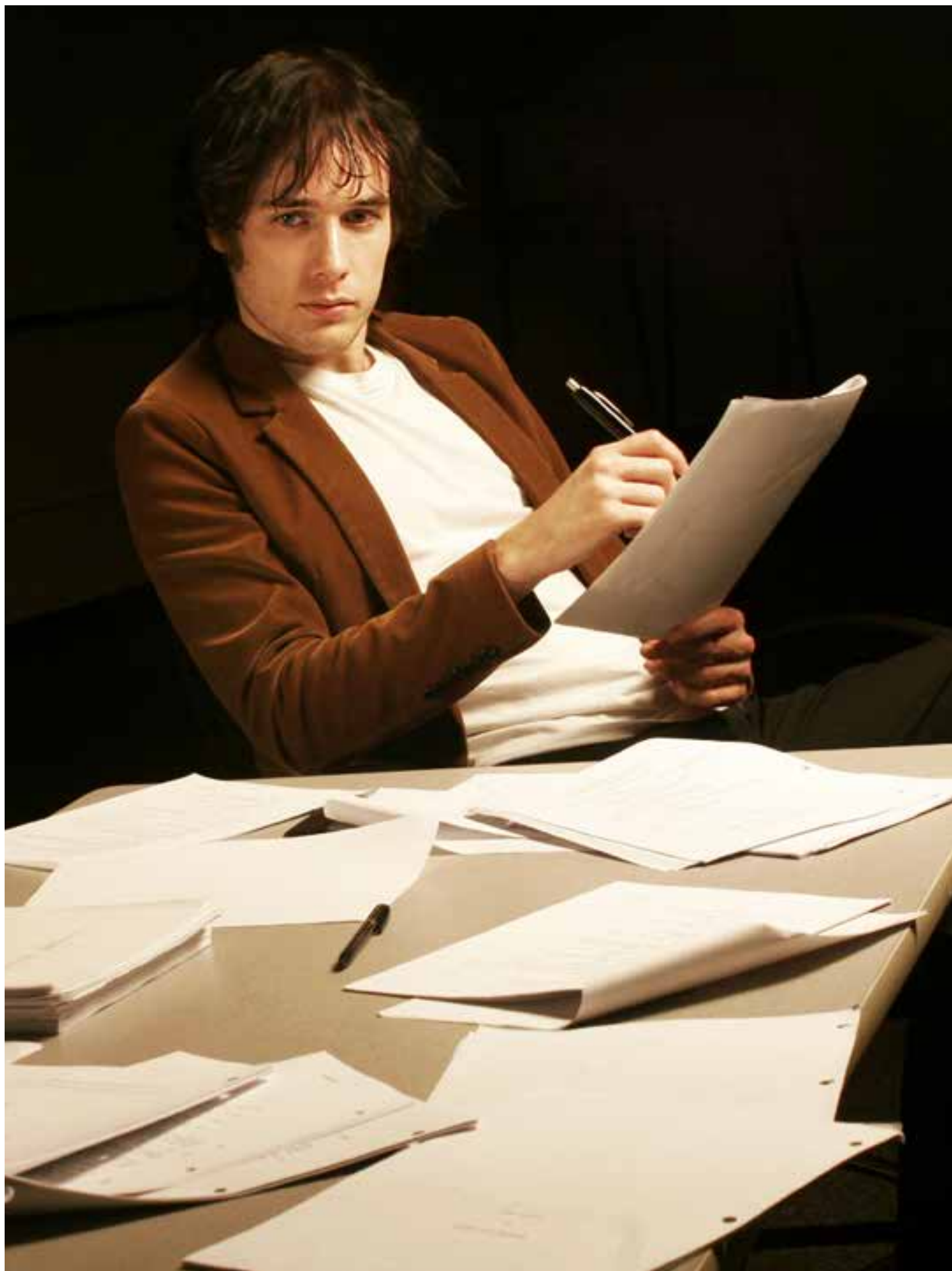
WNM 830 시각 디자인

학생들은 그들의 논문을 위한 비주얼 스타일을 깊이 탐구합니다. 학생들은 기본적인 디자인 연구가 어떻게 크리에이티브 프로세스의 필수적인 부분이 되는지를 배웁니다. 학생들은 무드 보드의 첫번째 구축, 서체, 구도, 색채, 균형, 이미지 압축과 가독성의 실험을 통하여 전반적인 브랜드의 모양과 느낌을 규정합니다.

WNM 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.





영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기





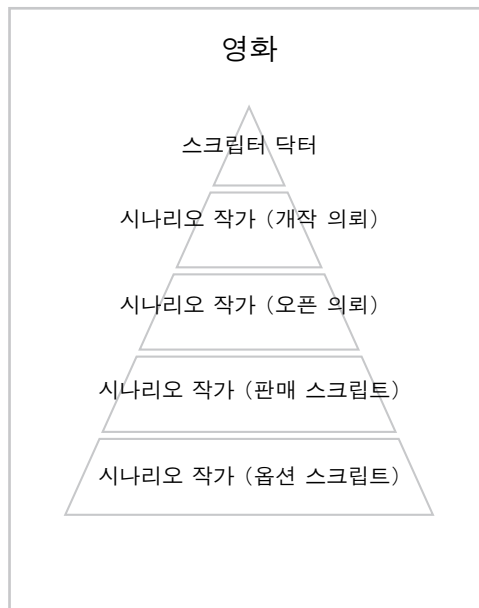
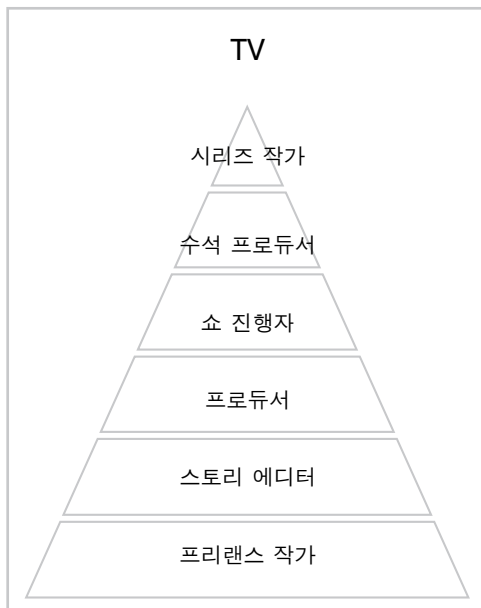
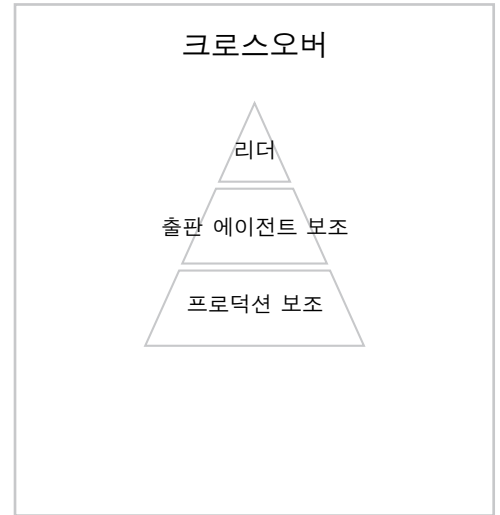
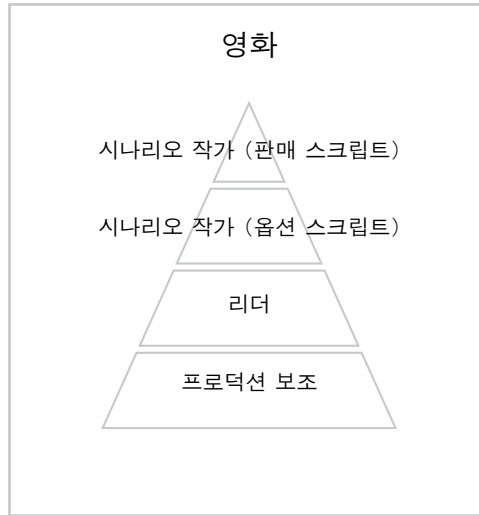
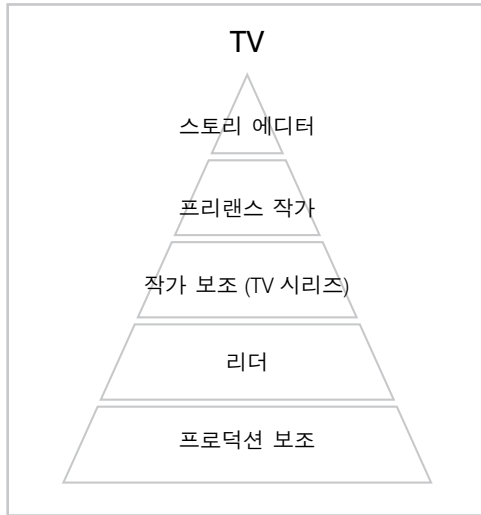
제공 과정



- 장단편 영화, 텔레비전 코미디, 드라마 및 웹을 위한 글쓰기에 대한 광범한 경험
- 고도로 경쟁적인 업계에 취업하기 위해서 충분히 경쟁할 준비를 갖추도록 다른 어느 프로그램보다 더 많은 대분을 쓸 수 있는 기회
- 최소 하나의 웹 연재물을 위한 전속 작가로 일할 기회
- 웹 연재물과 단편 영화 대본을 제작하기 위하여 '영화 및 텔레비전' 대학과 협업하는 기회
- 전국에서 가장 유명한 글쓰기 프로그램 만큼 철저하되 더 널리 이용 가능한 프로그램
- 고도로 협업적인 글쓰기 워크숍 환경에서 상상력과 독창성에 개인별로 관심 표현
- 온사이트 및 온라인 양쪽 모두로 학위 수여하며 학생들은 어느 학기든 풀타임 또는 파트타임으로 학습을 시작 가능



커리어 진로



학위 요건

영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기 미술학사 [BFA]

BFA 필수 단위

전공 과정

핵심	36 단위
전공	30 단위
+ 선택	9 단위
+ 인문	45 단위
합계	120 단위

영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기 미술학사 BFA 학위 요건

- 모든 핵심 및 전공 과목, LA 107 다국어 예술 글쓰기 및 108 예술 작문 과정에서 C- 이상
- GPA 최소 2.0 및 다음 일반교육 과목에서 다음 학점 이수할 것:

문서 커뮤니케이션	3
연예 문화	2
문화 아이디어와 그 영향	1
스토리텔링과 캐릭터 심리	1
역사 이해	1
수량 해독 과정	1
구직 커뮤니케이션과 실습	1

위 일반 교육 과목을 이수한 후에 필수 인문학 과목 학점을 이수하기 위하여 필요한 교양 선택 과목 수강

영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기 미술학사 BFA 핵심 과목

WRI 166	단편 영화 대본 쓰기
WRI 233	제작용 단편 쓰기
WRI 239	장편 영화 1: 스토리 전개
WRI 266	단편 영화 각색
WRI 269	장편 영화 2: 1장 쓰기
WRI 295	홍보 1
WRI 297	영화 장르 글쓰기
WRI 339	장편 영화 3: 2, 3장 쓰기
WRI 369	장편 영화 4: 장편 영화 각색
WRI 439	장편 영화 5: 세컨드 대본 쓰기
WRI 469	장편 영화 6: 세컨드 대본 각색
WRI 495	에이전트 유치 방법

필수 일반 교육

문서 커뮤니케이션

하나만 선택:

LA 107	다국어 예술 글쓰기
LA 108	예술 작문

하나만 선택:

LA 110	영작문: 내러티브 스토리텔링
LA 133	짧은 작문

하나만 선택:

LA 202	영작문: 창의적 설득과 주장
LA 280	관점 저널리즘

구직 커뮤니케이션과 관행

LA 291	디자인 커리어:

역사의 이해

하나만 선택:

LA 171	서양 문명
LA 270	미국 역사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 359	도시 사회학

예술사 이해

LA 120	15세기 이전 예술사
LA 121	19세기 이전 예술사

2개 선택

LA/LAN 117	조경설계의 개관
LA/IND 118	산업디자인의 역사
LA 127	세계 예술의 주제들
LA 128	예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사
LA 129	자동차 디자인의 역사
LA/GAM 131	게임의 역사
LA 132/ANM 102	애니메이션의 역사
LA 134/ANM 104	시각 효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술
LA/VIS 137	비주얼 디벨롭먼트의 역사
LA/LAN 177	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 182	영화 장르
LA/ILL 195	만화의 역사: 미국 만화
LA/ILL 197	만화의 역사: 국제 및 대체 만화
LA/ARH 219	건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지
LA 220	미국 예술사
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 222	20세기 예술
LA 224	여성, 예술 및 사회
LA 226 /IAD 230	전통 실내건축 개관
LA 229 /IAD 231	현대 실내건축 개관
LA 236 /IAD 232	베이 지역 건축 개관
LA 242/GR 242	그래픽 디자인의 역사
LA 243/GR 310	미국 일러스트레이션의 역사
LA/FSH 244	패션의 역사
LA/JEM 245	주얼리와 금속공예의 역사
LA/FSH 246	텍스타일의 역사
LA 247	판화의 역사와 기법
LA/FASCU 248	조각의 역사와 이론
LA 249	르네상스 예술사 및 지성사
LA 274	르네상스 피렌체 예술과 건축
LA 276	영국 세미나
LA/LAN 277	산업화 이전 도시의 열린 공간
LA 278	프랑스 세미나
LA 279	이탈리 세미나
LA 281/MPT 255	영화의 역사 1: 1940년 이전
LA 282/MPT 256	영화의 역사 2: 1940-1974
LA 283	필름 느와르 탐구
LA 284	공포 영화의 진화
LA/ARH 319	건축의 역사: 근대성
LA 327	고전주의 세계의 예술
LA 333	중세 시대의 예술
LA 361	근대의 예술가
LA 382	영화의 역사 3: 현대 영화
LA 383	세계 영화

LA 384	저평가 영화
LA 385	히치콕 고찰
LA 386	공상과학영화의 탐구
LA 387	여성 영화 감독들
LA 388	아시아 영화 개관
LA 408	디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악
LA 420	이탈리 르네상스 시대의 예술
LA 421	북부 르네상스 예술
LA 422	이탈리 바로크 예술
LA 423	네덜란드 예술의 황금시대
LA 432	스페인 예술: 엘 그레코에서 피카소까지
LA 433	18/19 세기 유럽 예술
LA 464	다다이즘 및 초현실주의 개관
PH 101	사진의 역사와 개념

계량 해독**하나만 선택:**

LA 124	예술 물리학
LA 146	자동차 해부
LA 200	컴퓨터 프로그래밍 입문
LA 233	건강, 영양 및 생리학에 대한 인기주제들
LA 254	인간중심 디자인
LA 255	대학 수학
LA 271	대학 기하 및 대수
LA 286	전산수학(Discrete Mathematics)
LA 288	벡터, 행렬과 변환
LA 293	미적분 입문
LA 296	응용 물리학

문화의 아이디어와 영향**하나만 선택:**

LA 127	세계 예술의 주제
LA 221	문화 관련 캘리포니아 예술
LA 238	세계 문학
LA 292	프로그래밍과 문화
LA 343	비교 종교
LA 368	문화 경험하기 현대 예술가를 위한 인류학
LA 462	신화와 상징의 힘

영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기 미술석사 [MFA]

MFA 필수 단위

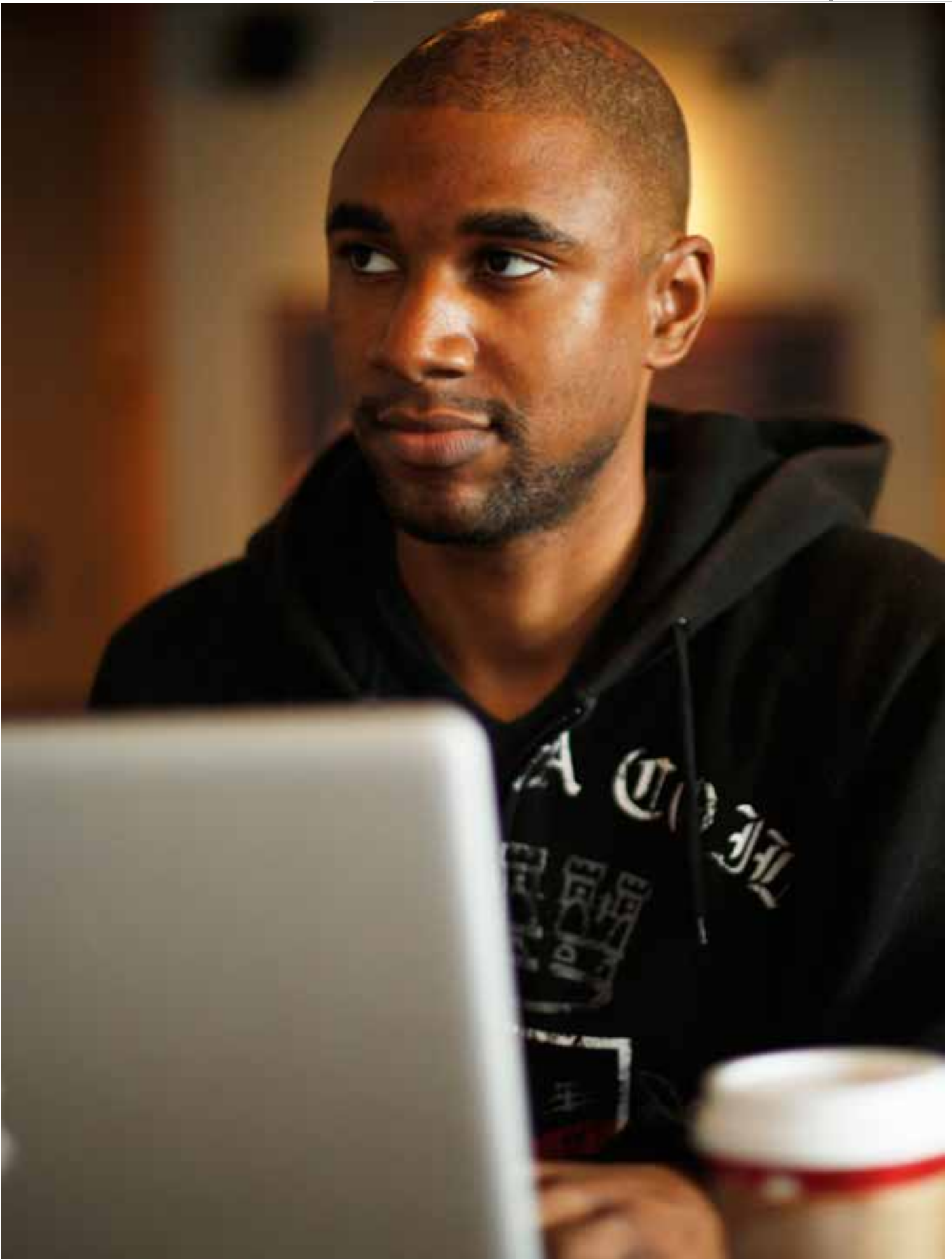
전공	60 단위
합계	60 단위

영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기 학위 요건

- 최종 심사 성공적 완료
- GPA 최소 누적 2.0
- 모든 필수 60 단위 과정에서 최소 C 학점 이상

영화, 텔레비전 및 디지털 미디어용 대본 쓰기 미술석사 MFA 필수 전공 과목

MPT 619	단편 영화 대본 쓰기
WRI 622	시나리오 쓰기: 각색
WRI 625	대화의 숙달
WRI 628	영화 장르 글쓰기
WRI 630	TV 코미디 1: 반시간 대본 또는
WRI 640	TV 드라마 1: 반시간 대본
WRI 632	웹 코미디 1: 작가실
WRI 642	웹 드라마 1: 작가실
WRI 635	TV 코미디 2: 오리지널 시리즈 파일럿
WRI 645	TV 드라마 2: 오리지널 시리즈 파일럿
WRI 637	웹 코미디 2: 프로덕션 1에서 글쓰기
WRI 647	웹 드라마 2: 프로덕션 1에서 글쓰기 또는
MPT 619	단편 영화 대본 쓰기
WRI 660	장편 영화 1: 아이디어 개발에서 줄거리까지
WRI 665	장편 영화 2 - 스크립트 쓰기
WRI 670	장편 영화 3: 첫번째 초고 완성
WRI 680	홍보의 예술
WRI 730	TV 코미디 3: 두번째 반 시간
WRI 740	TV 드라마 3: 두번째 한 시간
WRI 732	웹 코미디 3: 작가실 2
WRI 742	웹 드라마 3: 작가실 2
WRI 735	TV 코미디 4: 재현을 위한 스펙 스크립트
WRI 745	TV 드라마 4: 재현을 위한 스펙 스크립트
WRI 760	장편 영화 4: 각색과 다듬기
WRI 765	장편 영화 5: 고급 시나리오 쓰기
WRI 770	장편 영화 6: 고급 각색
WRI 780	비즈니스의 비즈니스
	+1 전공 과목



학부 과정

WRI 144 시나리오 쓰기

이 과정은 작가의 상상력의 이용과 상상력을 새로운 수준으로 올리는 데 치중합니다. 학생들은 오리지널 캐릭터를 만들고 상상의 상황, 갈등 및 배경에서 그런 캐릭터에 대하여 씁니다. 수업 중 활동에는 학생 작품의 감상 및 각 시나리오에 대한 더 많은 크리에이티브 가능성을 탐구하는 그룹 토론이 포함됩니다.

WRI 166 단편 영화 대본 쓰기

이 과정은 매력적인 단편 영화를 아이디어를 개발하고 이들 아이디어를 글로 옮기는 데 치중합니다. 학생들은 로그라인과 비트 시트가 첨부된 2 내지 15분짜리 스크립트를 씁니다. 스크립트의 포맷에 대한 업계의 표준에 대하여 지도합니다.

WRI 233 제작용 단편 쓰기

이 과정에서 학생들은 2개의 8 내지 15분짜리 스크립트를 씁니다. 커다란 곡절과 반전, 탄탄한 구조 및 매력적인 등장인물을 강조합니다. 학생들은 또한 자신들의 스토리를 간략하게 전문적으로 홍보하는 것을 배웁니다.

WRI 239 장편 영화 1: 스토리 전개

학생들은 장편 영화 시나리오 쓰기로 들어가는 기본을 검토합니다. 학생들은 관중과 연결하는 아이디어를 생성하는 방법을 배우고 Hero's Journey를 사용하여 이들 아이디어를 개발하고, 스토리를 시각화하기 위하여 노트카드시스템을 적용하고, 오리지널 장편 영화의 줄거리를 씁니다.

WRI 244 대화 1

학생들은 효과적인 대화를 쓰기 위한 핵심 요소를 검토합니다. 대화와 서브텍스트, 갈등을 전개하고 긴장을 높이기 위한 대화의 사용, 해설의 극화 및 잘 조직화된 캐릭터의 만들기를 강조합니다. 학생들은 다른 사람들이 감상하고 건설적인 비평을 받을 오리지널 스크립트 페이지를 쓰고 수정합니다.

WRI 250 TV 드라마 1: 스펙 스크립트 1

학생들은 현재의 한시간짜리 드라마 시리즈를 위한 스펙 스크립트를 씁니다. 해당 쇼의 특정 포맷으로 스크립트를 쓰는 것을 강조합니다. 학생들의 전체 쓰기 프로세스에 걸쳐서 건설적인 비평을 교환하여 스크립트 페이지를 감상하고 건설적인 비평을 받습니다. 제작된 스트립트와 성공적인 쇼의 에피소드도 토론합니다.

WRI 266 단편 영화 각색

학생들은 MPT 233 단편 영화 3에서 쓴 8 내지 12분짜리 스크립트를 수정하고 다듬습니다: 프로덕션용 단편 쓰기. 프로덕션에 적합한 2개의 다듬어진 단편 영화 스크립트를 완성하는 것을 강조합니다.

WRI 269 장편 영화 2: 1장 쓰기

학생들은 MPT 239 장편 영화 1: 스토리 전개에서 쓴 줄거리를 기초로 스펙 아웃라인을 작성하고 그들 시나리오의 1막을 씁니다. 강한 흥미를 불러일으키고, 캐릭터, 플롯, 서브플롯을 더 깊이 다루고, 효과적인 대화를 쓰는 것을 강조합니다.

WRI 277 웹 드라마 1: 전속 작가 1

학생들은 오리지널 드라마 웹 시리즈의 전속 작가로서 작가실의 일부가 되어 다른 사람들과의 협업을 직접 경험합니다. 이 전속 작가는 캐릭터를 만들고, 스토리를 나누고 해당 쇼를 부서장에게 강력하게 추천합니다. 학생들은 10분 미만의 상연 시간을 갖는 웹 에피소드를 씁니다.

WRI 280 TV 코미디 1: 스펙 스크립트 1

이 과정에서 학생들은 현재 방영 중인 동일 쇼를 위한 각본을 씁니다. 학생들은 각본을 읽고, 에피소드를 보고, 해당 쇼의 캐릭터, 스토리, 갈등 및 톤을 검토합니다. 학생들의 스크립트 페이지들을 읽고 학급 동료들은 의견을 제시할 기회를 갖고 해당 쇼와 등장 인물들에 대하여 새롭게 이해합니다.

WRI 288 웹 코미디 1: 전속 작가 1

학생들은 오리지널 코미디 웹 시리즈의 전속 작가로서 작가실의 일부가 되어 다른 사람들과의 협업을 직접 경험합니다. 이 전속 작가는 캐릭터를 만들고, 스토리를 나누고 해당 쇼를 부서장에게 강력하게 추천합니다. 학생들은 10분 미만의 상연 시간을 갖는 웹 에피소드를 씁니다.

WRI 295 홍보 1

학생들은 자신들의 스토리를 확신을 가지고 멋있게 힘주어 추천합니다. 학생들은 유명한 영화의 홍보를 실습하고 핵심 아이디어를 압축하는 방법을 배우고 가망 바이어를 만납니다. 학생들은 리허싱, 연기 수준의 에너지, 자신감을 높이고 전문적 처신을 유지하는 것 등을 배웁니다.

WRI 297 영화 장르 글쓰기

이 과정은 할리우드에서 가장 많이 다루는 장르의 적용가능한 규약을 깊이 탐구하여 그런 장르를 실용적으로 자세히 분석합니다. 학생들이 상업적으로 타당한 자료를 만드는 데 자신들의 노력을 맞추는 방법을 배우도록 이들 구체적 규약을 해부합니다.

WRI 320 TV 코미디 2: 스펙 스크립트 2

학생들은 현재의 반 시간짜리 코미디 시리즈의 파이롯트스크립트를 씁니다. 학생들은 무대를 제안하고, 캐릭터를 만들고, 갈등과 관계를 설정하고 비트 시트와 줄거리를 씁니다. 학생들은 개요, 캐릭터 이력서와 추가 에피소드 아이디어로 구성되는 시리즈 프레젠테이션도 작성합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

WRI 322 웹 코미디 2: 프로덕션 1

Web Comedy 1을 수강한 전속 작가는 해당 쇼의 프로덕션에 참가합니다. 학생들은 대본 읽기 모임에서 노트를 하고 각 웹 에피소드의 전체 제작 단계에서 스크립트를 수정합니다. 가장 뛰어난 글쓰기 및 리더십 자질을 갖춘 학생들은 '전속 작품쓰기 2'의 프로듀서로 초청됩니다. (온사이트에서만 제공)

WRI 323 각색

이 과정은 외부 출처의 자료를 가지고 글을 쓰는 기술을 가르칩니다. 학생들은 문학 작품이나 논픽션 자료에서 자신들의 글쓰기에 사용할 수 있는 스토리 요소를 알아보는 방법을 배웁니다. 권리의 확보, 극적 구조의 구축, 스토리 요소의 확장 및 변경 프로세스를 다룹니다.

WRI 325 다른 매체의 스토리 변환

과정에서 학생들은 작가와 프로듀서들이 스토리를 다른 컨텍스트로 변환하고 연예물의 제작을 위한 광범한 자료의 발굴 방법을 배웁니다. 학생들은 실생활은 물론 다른 문화 매체로부터 스토리를 성공적으로 변환하는데 관련된 창의적이고 기술적인 이슈들에 치중하면서 스토리 아이디어를 영화와 TV 드라마로 성공적으로 변환하는 방법을 분석합니다.

WRI 339 장편 영화 3: 2, 3장 쓰기

학생들은 '장편 영화 2'에서 시작한 첫번째 초고를 완성합니다. 캐릭터 아크, 서브플롯, 트위스트 및 해피 엔딩 등을 강조합니다. 학생들은 팀으로 작업하고 스크립트를 완성하면서 노트를 제시합니다.

WRI 344 대화 2

학생들은 추가 도구와 주요한 심리적인 역동성을 적용하여 그들의 대화 기술을 향상시킵니다. 학습 분야에는 반대편 성을 위한 글쓰기, 드라마 삼각형, 대화의 음악, 효과적인 보이스오버 및 오리지널 대 기존 캐릭터를 위하여 글쓰기 등이 포함됩니다. 학생들의 작품을 읽고 건설적인 피드백을 제공합니다.

WRI 350 TV 드라마 2: 스펙 스크립트 2

학생들은 현재의 한시간짜리 드라마 시리즈를 위한 스펙 파일럿을 위한 2개의 초고를 씁니다. 세상, 스토리의 생성 및 캐릭터 개발, 시리즈의 톤과 테마의 설정, 페이스와 스타일의 설정, 많은 장래의 에피소드를 위하여 잠재력이 큰 쇼의 제작 등의 주제를 포함합니다.

WRI 355 웹 드라마 2: 프로덕션 1

'웹 드라마 1'을 수강한 전속 작가는 해당 쇼의 프로덕션에 참가합니다. 학생들은 대본 읽기 모임에서 노트를 하고 러허설 후에 대본을 수정하고 네트워크(방송사)에서 제시한 노트를 다룹니다. 가장 뛰어난 글쓰기 및 리더십 자질을 나타낸 학생들은 다음번 '작가실'의 프로듀서로 초청됩니다. (온사이트에서만 제공)

WRI 369 장편 영화 4: 장편 영화 각색

학생들은 완성된 첫 초고를 다시 쓰고 다듬으며 시장에 적합한 전문가 수준의 스크립트를 제출합니다. 학생들은 또한 업계의 기대를 충족하는 전문적 방식으로 그들의 스토리를 제시하는 방법을 배웁니다.

WRI 370 TV 드라마 3: 스펙 스크립트 3

학생들은 현재의 한시간짜리 드라마 시리즈를 위한 스펙 스크립트를 씁니다. 이 과정의 목표는 업계 발표를 추구할 때 글쓰기 견본으로 사용할 만큼 탄탄한 스크립트를 쓰는 것입니다. 학생들은 전체 글쓰기 프로세스에 걸쳐서 피드백을 교환하고 또한 작성된 스크립트와 성공적인 쇼의 에피소드를 토론합니다.

WRI 377 웹 드라마 3: 전속 작가 2

학생들은 오리지널 웹 시리즈를 창작 또는 계속하는 전속으로 일합니다. '웹 코미디 2'에서 가장 뛰어난 글쓰기와 리더십 자질을 발휘한 학생들은 프로듀서로 근무합니다. 이들의 책임 사항에는 작가실의 운영, 스토리를 나누고, 스크립트를 담당 직원들에게 배정하고, 쇼를 제작하기 전에 해당 대본을 마지막으로 pencil합니다.

WRI 380 TV 코미디 3: 스펙 스크립트 3

학생들은 현재의 반시간짜리 코미디 시리즈를 위한 스펙 스크립트를 씁니다. 이 과정의 목표는 업계에서 대행을 구할 때 글쓰기 견본으로 사용할 만큼 탄탄한 스크립트를 쓰는 것입니다. 학생들은 전체 글쓰기 프로세스에 걸쳐서 피드백을 교환하고 또한 작성된 스크립트와 성공적인 쇼의 에피소드를 토론합니다.

WRI 388 웹 코미디 3: 전속 작가 2

학생들은 오리지널 웹 시리즈를 창작 또는 계속하는 전속으로 일합니다. '웹 코미디 2'에서 가장 뛰어난 글쓰기와 리더십 자질을 발휘한 학생들은 프로듀서로 근무합니다. 이들의 책임 사항에는 작가실의 운영, 스토리를 나누고, 스크립트를 담당 직원들에게 배정하고, 쇼를 제작하기 전에 해당 대본을 마지막으로 pencil합니다.

WRI 420 TV 코미디 4: 스펙 스크립트 4

학생들은 '스펙 스크립트 3'의 경험을 기초로 반시간짜리 코미디 시리즈를 위한 스펙 스크립트를 새로 씁니다. 이 과정을 이수한 후에 학생들은 출판 에이전트 또는 매니저의 대행을 구할 때 사용할 2의 기존 쇼를 기초로 글쓰기 견본을 작성합니다. 학생들은 전체 글쓰기 프로세스에 걸쳐서 피드백을 교환하고, 작성된 스크립트와 성공적인 쇼의 에피소드를 토론합니다.

WRI 422 웹 코미디 4: 프로덕션 2

'웹 코미디 3'을 수강한 전속작가는 해당 쇼의 프로덕션에 계속 참가합니다. '작가실'에서 가장 강력한 리더십 기술을 발휘한 프로듀서는 쇼의 총책임자로 임명되어 캐스팅 결정에 참여하고, 각본 수정과 포스트 프로덕션을 감독하고, 웹 에피소드를 네트워크 회사에 납품합니다. (온사이트에서만 제공)

WRI439 장편 영화 5: 세컨드 대본 쓰기

학생들은 세컨드 장편 대본의 완전한 첫 초고를 개발 및 작성하면서 자신들의 기술을 향상합니다. 이 과정은 학생들이 대본을 쓰도록 채용되는 경우 업계의 기대와 계약의무를 충족할 준비가 되도록 이전의 대본 쓰기 과정으로부터 쓰기 시간을 요약합니다.

WRI450 TV 드라마 4: 스펙 스크립트 4

학생들은 '스펙 스크립트 3'의 경험을 기초로 한시간짜리 드라마 시리즈를 위한 스펙 스크립트를 새로 씁니다. 이 과정을 이수한 후에 학생들은 출판 에이전트 또는 매니저의 대행을 구할 때 사용할 2개의 기존 쇼를 기초로 글쓰기 견본을 작성합니다. 학생들은 전체 글쓰기 프로세스에 걸쳐서 피드백을 교환하고, 작성된 스크립트와 성공적인 쇼의 에피소드를 토론합니다.

WRI455 웹 드라마 4: 프로덕션 2

'웹 드라마 3'을 수강한 전속작가는 해당 쇼의 프로덕션에 계속 참가합니다. '작가실'에서 가장 강력한 리더십 기술을 발휘한 프로듀서는 쇼의 총책임자로 임명되어 캐스팅 결정에 참여하고, 각본 수정과 포스트 프로덕션을 감독하고, 웹 에피소드를 네트워크 회사에 납품합니다. (온사이트에서만 제공)

WRI469 장편 영화 6: 세컨드 대본 개고

이 고급 과정에서 학생들이 세컨드 대본을 납품하면서 더 높은 능률과 품질을 보이기를 기대합니다. 대본을 팔고 에이전시의 대행을 구하려는 목표로 학생들은 '고급 대본쓰기'에서 쓴 그들의 대본을 고치고 다듬습니다.

WRI479 TV 드라마: 제작의 파일럿

이 초청 받은 학생들만을 위한 과정은 전문가 수준의 스펙 파일럿 스크립트를 쓴 학생들을 위한 것입니다. 작가는 캐스팅, 대본 읽기 모임, 리허설, 네트워크 측 노트 처리, 그리고 프로덕션 중 스크립트를 수정합니다. 작가는 또한 포스트 프로덕션에 참여하고 완성된 파일럿을 제시합니다.

WRI489 TV 코미디: 제작의 파일럿

이 초청 받은 학생들만을 위한 과정은 전문가 수준의 스펙 파일럿 스크립트를 쓴 학생들을 위한 것입니다. 작가는 캐스팅, 대본 읽기 모임, 리허설, 네트워크 측 노트 처리, 그리고 프로덕션 중 스크립트를 수정합니다. 작가는 또한 포스트 프로덕션에 참여하고 완성된 파일럿을 제시합니다.

WRI490 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

WRI495 에이전트 유치 방법

학생들은 '출판 에이전트'의 작가를 위한 규칙이 무엇인지를 이해하여 시나리오 작가라는 직업을 어떻게 효과적으로 시작하는지를 배웁니다. 담당 강사는 엔터테인먼트 업계의 예술 및 경영 담당 협력자들의 기존 공동체를 식별하는 '방법'에 대하여 단계별로 지도합니다.

WRI498 협업 프로젝트

일정 기준을 충족하는 학생들을 학과에서 선발하고 다른 학과의 학생들과 협업 프로젝트에 참가합니다.

WRI499 특수 주제

특별 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며, 필수 선수강과목은 주제별로 다릅니다.

대학원 과정

WRI615 창의적인 장면 쓰기

이 과정은 작가의 상상력을 탐구하는 데 자유로운 접근법을 사용합니다. 학생들은 매력적인 캐릭터들을 만들고 그들을 여러 다른 배경에서 큰 갈등을 일으키는 흥미진진한 상황에 배치합니다. 학생의 작품을 읽고 해당 작가에게 새롭고 창의적인 옵션을 제공하기 위한 피드백을 제공합니다.

WRI622 시나리오 쓰기: 각색

학생들은 소설, 연극 또는 년픽션 등의 소재에서 쓸만한 스토리 요소를 인지하는 것을 배우면서 그런 소재를 사용하는 방법을 탐구합니다. 학생들은 또한 스토리 요소의 보강 또는 변경은 물론, 권리 획득 및 극적 구조 만들기의 프로세스를 탐구합니다.

WRI625 대화의 숙달

이 과정은 심도 있는 캐릭터 분석을 통하여 강하고, 날카롭고 효과적인 대화를 쓰는 종합적 접근법을 제공합니다. 학생들은 대화와 서브텍스트 간의 관계를 검토하고 갈등을 진전시키고 긴장을 높이고, 잘 조율된 캐릭터를 만드는 성격적 특성의 차이에 치중하는 방법을 배웁니다.

WRI628 영화 장르 글쓰기

이 과정은 헐리우드에서 가장 많이 다루는 장르의 적용가능한 규약을 깊이 탐구하여 그런 장르를 실용적으로 자세히 분석합니다. 학생들이 상업적으로 타당한 자료를 만들는데 자신들의 노력을 맞추는 방법을 배우도록 이들 구체적 비유를 해부합니다.

WRI630 TV 코미디 1: 반시간 대본

각 학생은 현재 방영 중인 반 시간짜리 코미디 시리즈를 위한 스크립트를 씁니다. 학생들은 해당 쇼의 톤, 캐릭터의 태도, 스토리와 갈등을 깊이 분석하도록 스크립트를 읽고 이전에 방영된 에피소드들을 봅니다. 전체 쓰기 프로세스에 걸쳐서 학생들의 스크립트 페이지를 읽고 수업에 참여한 모두가 의견을 제시합니다.

WRI632 웹 코미디 1: 작가실

이 고도로 협업적인 환경에서 학생들은 오리지널 코미디 웹 시리즈의 전속 작가로 일합니다. 이 전속 작가는 잘 조율된 캐릭터를 캐스팅하고, 스토리를 나누고 해당 쇼를 부서장에게 강력하게 추천합니다. 학생들은 10분 미만의 상연 시간을 갖는 웹 에피소드를 씁니다.

WRI635 TV 코미디 2: 오리지널 시리즈 파일럿

학생들은 현재의 반 시간짜리 코미디 시리즈의 파일럿스크립트를 씁니다. 학생들은 무대를 제안혹, 캐릭터를 만들고, 갈등과 관계를 설정하고 비트 시트와 줄거리를 씁니다. 학생들은 개요, 캐릭터 이력서와 추가 에피소드 아이디어로 구성되는 시리즈 프레젠테이션도 작성합니다.

WRI637 웹 코미디 2: '프로덕션 1'에서 글쓰기

'작가실 1'을 수강한 학생 직원들은 시리즈 프로덕션에 참가합니다. 전속 작가들은 대본 읽기 모임에서 노트를 하고 러허설 후에 대본을 수정하고 부서에서 제시한 노트를 다룹니다. 가장 뛰어난 글쓰기 및 리더십 자질을 나타낸 학생들은 다음번 '작가실'의 프로듀서로 초청됩니다. (온사이트에서만 제공)

WRI640 TV 드라마 1: 반시간 대본

각 학생은 현재 방영 중인 한 시간짜리 드라마 시리즈를 위한 스크립트를 씁니다. 학생들은 스크립트 포맷은 물론 해당 쇼의 톤, 캐릭터 태도 및 갈등을 분석합니다. 학생들은 자신들의 스펙 스크립트 페이지를 읽고 스크립트를 쓰는 기간 전체에 걸쳐서 건설적인 피드백을 제공합니다.

WRI642 웹 드라마 1: 작가실

이 고도로 협업적인 환경에서 학생들은 오리지널 드라마 웹 시리즈의 전속 작가로 일합니다. 이 전속 작가는 잘 조율된 캐릭터를 캐스팅하고, 스토리를 나누고 해당 쇼를 부서장에게 강력하게 추천합니다. 학생들은 10분 미만의 상연 시간을 갖는 웹 에피소드를 씁니다.

WRI645 TV 드라마 2: 오리지널 시리즈 파일럿

학생들은 한시간짜리 오리지널 드라마 시리즈를 위한 스펙 스크립트를 씁니다. 이 글쓰기 프로세스는 각 학생을 '거친 초고'에서 '첫번째 초고'까지 안내합니다.

WRI647 웹 드라마 2: '프로덕션 1'에서 글쓰기

'작가실 1'을 수강한 학생 직원들은 시리즈 프로덕션에 참가합니다. 전속 작가들은 대본 읽기 모임에서 노트를 하고 러허설 후에 대본을 수정하고 부서에서 제시한 노트를 다룹니다. 가장 뛰어난 글쓰기 및 리더십 자질을 나타낸 학생들은 다음번 '작가실'의 프로듀서로 초청됩니다. (온사이트에서만 제공)

WRI660 장편 영화 1: 아이디어 개발에서 줄거리까지

이 과정은 장편 영화 스토리의 전체 개발 중에 적용되는 기본 원리를 다룹니다. 학생들은 설득력 있는 아이디어를 개발하고 구조와 캐릭터를 분석하고 장편의 줄거리를 쓰는 방법을 배웁니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서 학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고 온라인으로 등록하십시오.

WRI 665 장편 영화 2 - 스크립트 쓰기

학생들은 'WRI 660 장편 영화 1'에서 작성한 줄거리를 기초로 스텝 줄거리를 쓰고 자신들의 극영화의 1장을 씁니다. 강한 흥미를 불러일으키고, 캐릭터, 플롯, 서브플롯을 더 깊이 다루고, 효과적인 대화를 쓰는 것을 강조합니다.

WRI 670 장편 영화 3: 첫번째 초고 완성

학생들은 '장편 영화 2'에서 시작한 극영화의 첫번째 초고를 완성합니다. 캐릭터 아크, 서브플롯, 플랜트와 페이오프(암시와 결과?), 반전과 해디 엔딩 등을 지도합니다. 학생들은 팀으로 작업하고 스크립트를 완성하면서 노트를 제시합니다.

WRI 680 홍보의 예술

이 과정은 성공적 홍보에 필요한 전체 프로세스를 다룹니다. 학생들은 가망 고객을 위한 리서치를 수행하고 아이디어를 설득력 있는 프레젠테이션으로 압축하는 법을 배웁니다. 학생들을 업계 임원들과 홍보 회합을 대비해 줄 공연 수준의 에너지, 자신감과 전문성을 개발하도록 도와줍니다.

WRI 695 협업 프로젝트

스튜디오 필수 일부로, 학과에서 선발하고 일정 기준을 충족하는 학생들은 다른 학과의 학생과 협업 프로젝트에 참가합니다.

WRI 699 특수 주제

특별 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 추가 수강료가 필요하다는 것을 유의하십시오.

WRI 730 TV 코미디 3: 세컨드(2번째) 반시간

학생들은 현재 방영 중인 반시간짜리 코미디 시리즈 또는 세컨드 오리지널 스펙 파일럿의 작성을 선택합니다. 업계 표준을 충족하고 출판 에이전트와 매니저에게 보여 줄 견본 작품으로 사용될 수 있는 대본의 쓰기를 강조합니다.

WRI 732 웹 코미디 3: 작가실 2

전속 작가들은 이전의 웹 시리즈의 '시즌 2' 또는 새로운 시리즈의 '시즌 1'을 씁니다. 해당 시리즈의 개발과 프로덕션 중에 가장 뛰어난 글쓰기와 리더십 자질을 발휘한 학생들은 프로듀서로 근무합니다.

WRI 735 TV 코미디 4: 재현을 위한 스펙 스크립트

학생들은 반시간짜리 코미디 시리즈를 위한 두번째 스펙 스크립트를 씁니다. 이 과정의 전략은 에이전트나 매니저가 두번째 견본을 요청하는 경우에 학생들에게 2개의 다른 쇼를 위한 견본을 쓰게 하는 것입니다. 수업 중 활발한 토론과 창의적이고 통찰력 있는 피드백을 제공하는 것을 강조합니다.

WRI 737 웹 코미디 4: '프로덕션 2'에서 글쓰기

'작가실 2'를 수강한 학생들은 해당 쇼의 프로덕션에 참가합니다. '작가실'에서 가장 강력한 리더십 기술을 발휘한 프로듀서는 쇼의 총책임자로 임명되어 캐스팅 결정에 참여하고, 각본 수정을 감독하고, 포스트 프로덕션에서 노트를 제공하고, 웹 에피소드를 부서장에게 납품합니다. (온사이트에서만 제공)

WRI 740 TV 드라마 3: 두번째 한 시간

학생들은 현재 방영 중인 한시간짜리 드라마 시리즈 또는 세컨드 오리지널 스펙 파일럿의 작성을 선택합니다. 업계 표준을 충족하고 출판 에이전트와 매니저에게 보여 줄 견본 작품으로 사용될 수 있는 대본의 쓰기를 강조합니다.

WRI 742 웹 드라마 3: 작가실 2

전속 작가들은 이전의 웹 드라마 시리즈의 '시즌 2' 또는 새로운 시리즈의 '시즌 1'을 씁니다. 해당 시리즈의 개발과 프로덕션 중에 가장 뛰어난 글쓰기와 리더십 자질을 발휘한 학생들은 프로듀서로 근무합니다.

WRI 745 TV 드라마 4: 재현을 위한 스펙 스크립트

학생들은 한시간짜리 드라마 시리즈를 위한 두번째 스펙 스크립트를 씁니다. 이 과정의 전략은 에이전트나 매니저가 두번째 견본을 요청하는 경우에 학생들에게 2개의 다른 쇼를 위한 견본을 쓰게 하는 것입니다. 수업 중 활발한 토론과 창의적이고 통찰력 있는 피드백을 제공하는 것을 강조합니다.

WRI 747 웹 드라마 4: '프로덕션 2'에서 글쓰기

'작가실 2'를 수강한 학생들은 해당 쇼의 프로덕션에 참가합니다. '작가실'에서 가장 강력한 리더십 기술을 발휘한 프로듀서는 쇼의 총책임자로 임명되어 캐스팅 결정에 참여하고, 각본 수정을 감독하고, 포스트 프로덕션에서 노트를 제공하고, 웹 에피소드를 부서장에게 납품합니다. (온사이트에서만 제공)

WRI 760 장편 영화 4: 각색과 다듬기

학생들은 시장에 적합한 전문가 수준의 스크립트를 완성하기 위하여 '장편 영화 3'에서 쓴 극영화를 다시 쓰고 다듬습니다. 구조의 변화, 캐릭터의 깊이 및 대화의 품질을 강조합니다. 학생들은 또한 업계의 기대를 충족하는 전문적 방식으로 그들의 스토리를 홍보합니다.

WRI 765 장편 영화 5: 고급 시나리오 쓰기

학생들은 세컨드 장편 대본의 완전한 첫 초고를 개발 및 작성하면서 자신들의 기술을 향상합니다. 이 과정은 학생들이 대본을 쓰도록 채용되는 경우 업계의 기대와 계약의무를 충족할 준비가 되도록 이전의 대본 쓰기 과정으로부터 쓰기 시간을 요약합니다.

WRI 770 장편 영화 6: 고급 각색

이 고급 과정에서 학생들이 세컨드 대본을 납품하면서 더 높은 능력과 품질을 보이기를 기대합니다. 대본을 팔고 에이전시의 대행을 구하려는 목표로 학생들은 '장편 영화 5'에서 쓴 그들의 대본을 고치고 다듬습니다. 학생들은 또한 질의서 작성을 배웁니다.

WRI 780 비즈니스의 비즈니스

이 과정은 연예계의 비즈니스 측면을 작가 지망생들에게 보여줍니다. 학생들은 에이전트, 매니저와 프로듀서들과 효과적이고 전략적으로 일하는 기술을 습득합니다. 제작사와 업계 임원들과 만나기 전의 사전 조사를 강조합니다.

WRI 800 지도 학습

지도 학습은 미술석사(MFA) 학위 후보들이 최종 논문 프로젝트의 완성을 위하여 일차적으로 집중하는 것입니다. 학생들은 자신들의 논문 프로젝트에 대한 학기 중간의 심사위원회의 승인을 받은 후 자신들의 최종 논문 프로젝트를 성공적으로 완료하게 하는 구체적 개념적 및 테크니컬 기술을 개발하기 위하여 지도교수와 1대1로 공부합니다.

WRI 900 인턴십

학생들은 주관 회사에서 감독하에 인턴십을 수행하여 전문적인 환경에서 실습을 경험합니다. 학생들은 승인을 받기 위하여 학과장과 대학원에 해당 회사의 직무 기술서를 제출합니다.

WRI 990 포트폴리오 보강

학생들은 학과장이 지정하는 특정 분야에 대한 기량을 보강합니다. 프로세스, 테크닉 및 집행의 전문 기준을 강조합니다. 각각의 주제에 대한 결과물을 만듭니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.



지원 수업

기초 과정
예술 영어
인문학
대학원 인문학



기초 과정

많은 학생들은 드로잉, 색채 및 디자인에 대한 경험이 거의 또는 전혀 없이 우리 대학교의 프로그램에 입학합니다. 이 대학교의 과정들은 초보 예술가에게 각자의 전공 분야에서 발전하고 나중에 자신들이 선택한 직종에서 성공하기 위해 필요한 도구를 제공합니다.

모든 창의적 분야의 커리어를 추구하려면 비주얼 커뮤니케이션에 필요한 원리를 확실히 이해해야 합니다. 기초 과정 프로그램은 경험이 많고 전문적인 교직원이 지원하는 환경 속에서 예술과 디자인의 기초에 대한 학습에 잘 훈련된 통일성 있는 실용적 접근방법을 제공합니다. 아울러, 이 학과는 학생들이 각자의 전공 분야의 기준을 충족할 수 있도록 전문성과 업계의 기대에 대한 이해를 배양해 줍니다.

이것들은 여러분의 창의적 학습으로 각자가 선택한 분야에서 성공적이고 보람있는 커리어로 진출하는데 필수적인 구성요소이자 훈련입니다.

학부 과정

FND 110 형태의 분석

드로잉의 고전적 원리를 깊이 학습하는 것은 드로잉 작품에서 더 높은 리얼리즘을 구현하는 데 필수적입니다. 이 과정에서 학생들은 5단계 명암 시스템을 활용하여 빛과 그림자를 분석하고 목탄을 사용하여 모형에 형태를 적용하고 가장자리를 구별하기 위하여 그림자를 추가합니다. 드로잉 작품은 원근법, 구도 및 명암 패턴의 개념을 결합합니다.

FND 112 인물 드로잉

이것은 인체의 정확한 드로잉의 기본 원리를 탐구하는 입문 과정입니다. 학생들은 제스처, 비례, 리듬, 균형, 구조 및 근육조직에 대하여 이해하기 위하여 누드 모델을 직접 보고 그립니다.

FND 113 커뮤니케이션을 위한 스케칭

드로잉의 원리를 확실히 파악하면 예술가와 디자이너들은 개념과 아이디어를 시각적으로 전달할 수 있습니다. 이 과정에서 학생들은 오브제, 인물 및 환경을 비례로 원근법을 적용하여 그리는 방법을 배웁니다. 학생들은 기본적인 스케칭 기술을 사용하여 순차적 이미지 처리에서 사용할 수 있는 구성 전략과 카메라 앵글을 활용하여 드로잉 작품을 창작합니다.

LA 116 원근법

예술 사진 창작에 사용되는 원근법의 필수적 원리에 대한 입문 과정입니다. 학생들은 원근법의 원리를 적용하고 빠른 스케치, 완성된 드로잉 및 스토리보드를 위한 기술을 개발합니다. 학생들은 믿음직한 환경을 만들기 위하여 인물을 장면에 통합하고 빛, 그림자 및 반사를 구성합니다.

FND 122 색채의 기본

이 과정은 디지털 및 전통적 매체를 사용하여 색채와 디자인의 원리를 검토합니다. 학생들은 색채의 조화와 대조를 탐구하기 위하여 다양한 색채 팔레트를 식별 및 활용합니다. 색채의 구성요소, 색채의 탈포화, 색채 심리, 색채의 전진/후퇴, 동시 대조, 색채 비율, 빛 온도의 색채에 미치는 영향과 디자인의 원리 등의 주제를 포함합니다.

FND 125 색채와 디자인

색채와 디자인 원리의 심화 학습 학생들은 색채 조화를 탐구하기 위하여 유사, 보완적 및 유사 스프릿 보완적 파렛을 사용합니다. 색채의 뮤팅과 토닝, 색채의 심리학, 색채의 전진/후퇴, 동시 대조, 색채 비율, 빛 온도의 색채에 미치는 영향과 디자인의 일체성과 비주얼 강조 등의 추가 주제를 포함합니다. 이 수업의 소모품은 \$390로 추산됩니다.

FND 127 표현이 풍부한 수채화

학생들은 이 입문 과정에서 수채화의 기본적 기법과 질감을 실습합니다. 학생들은 간단한 환경, 콜라주, 인물화 및 풍경화를 그리면서 색채의 사용, 구도 및 비평에 대하여 배웁니다.

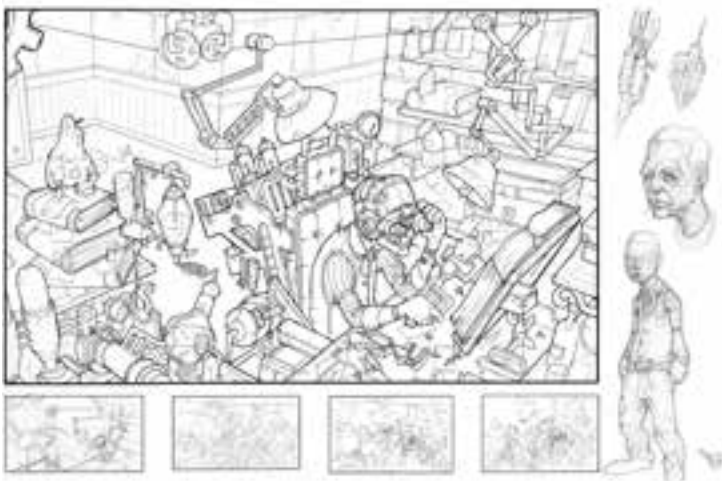
FND 128 드로잉의 기본

이 입문 과정에서 학생들은 기본적인 드로잉 기술에 치중합니다. 학생들은 오브제와 환경을 더 간단한 모양으로 분해하는 방법을 배웁니다. 이 과정은 빠른 스케칭 기법과 기본적인 원근법을 스튜디오와 현장에서 사용하는 것을 다룹니다.

FND 131 인물 모델링

이 조각 과정에서 3차원 인체 누드의 형태의 원리와 개념을 제시합니다. 3-D 형태, 볼륨 및 공간에 대한 이해를 높이기 위한 프로젝트로 인체의 비율, 구조, 기하학, 균형과 해부를 탐구합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.





예술 영어

Academy of Art University는 예술과 디자인을 배우려는 외국인 학생들을 위한 최선의 선택입니다. 우리 대학교는 여러분의 EAP 과정을 완벽하게 지원하며 많은 종류의 EAP 지원을 제공합니다.

이 대학교는 모든 수준의 학생들을 위하여 전문화된 예술 영어 교과과정을 제공합니다. 이 대학교는 영어 능력이 초보 또는 고급이든지를 불문하고 여러분이 예술과 디자인 수업에서 성공하는 데 필요한 EAP 과정을 제공합니다.

우리의 EAP 교과과정은 영어가 능통하지 않은 학생들이 어학 능력을 향상시키면서 예술 및 디자인 수업에 등록할 수 있도록 허용합니다. EAP 지원은 등교 및 온라인 수강이 가능합니다. 등교 EAP 과정의 배치는 ESL Placement Test에 의하여 결정됩니다.

EAP 지원 프로그램은 등교 및 온라인 수강 양쪽 학생 모두에게 수업 중 언어 지원과 무료 개인 과외수업을 제공합니다. 하나 또는 그 이상의 EAP 과정을 이수한 후에도 이 대학교는 강의실 안팎에서 여러분을 지원합니다. EAP 지원 강사들은 자격 요건에 따라서 수업에 배정됩니다. EAP 강사들은 필요에 따라서 스터디 그룹도 운영할 수 있습니다.

Academy of Art University는 외국인 학생들을 강력히 지원합니다. 예술 영어 프로그램 때문에 미국에서 예술과 디자인을 공부하려는 외국인 학생들에게 이 대학교가 최선의 선택이 됩니다. 이용 가능한 EAP 서비스에는 온라인 EAP 지원은 물론, EAP 과정, 이 대학교에서 모든 예술 및 디자인 수업에 배치할 수 있는 개인별 EAP 지원, EAP 글쓰기, 말하기 및 멀티미디어 랩 등이 포함됩니다.

학부 과정

집중 예술 영어 과정 EAP A

Academy of Art University의 예술 영어 과정(EAP A)은 예술가들에게 영어를 소개합니다. 이 과정은 기본적인 문법과 구문의 습득과 적용, 듣기, 말하기, 발음, 읽기 및 쓰기의 기본적인 능력의 개발을 강조합니다.

예술 영어 집중 과정 EAP B

이 과정은 기본적인 문법구조의 습득과 적용, 듣기, 말하기, 발음, 읽기 및 쓰기의 기본적인 능력의 개발을 강조합니다. EAP B 과정의 강사들은 신입 외국인 학생들이 이 대학교와 베이 지역에서 성공하는 데 필요한 언어와 전략을 배울 수 있도록 돕기 위하여 노력합니다.

예술 영어 집중 과정 EAP 1

이 과정은 높은 수준의 초보 학부 ESL 학생들이 영어를 더 효과적이며 정확하게 듣기, 읽기, 쓰기 및 말하기를 할 수 있도록 돕습니다. 학생들은 이 대학교와 미국의 문화에 참여하고 짧은 회화, 강의 및 강독을 이해하는 것을 배웁니다. 학생들은 기본적인 학술적 쓰기 과제를 완료하고 회화와 그룹 토론에 참여하며 수업의 주제들, 미국의 문화 및 오리지널 아트 프로젝트에 대한 수업 중 프레젠테이션을 완성합니다.

예술 영어 과정 EAP 2

이 과정은 예술과 디자인 분야에 관련된 말하기, 듣기, 문법, 쓰기, 발음, 읽기, 다문화 커뮤니케이션 기술을 위한 중급 ESL 수업을 제공합니다. 이 과정의 활동과 자료는 기본 예술 수업의 이해와 참여도를 향상시키기 위하여 고안되었습니다. EAP 002에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

예술 영어 과정 EAP 3

이것은 예술가들과 디자이너에게 관련된 예술 영어 집중 과정 개발, 예술 용어와 어학 능력을 강조하는 높은 수준의 중급 ESL 과정입니다. EAP 003에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

예술 영어 쓰기 과정 EAP 3W

이 과정에서 학생들은 픽션과 논픽션 작품을 읽고 분석하여 읽기 전략을 향상시키고 어휘를 증대합니다. 인터랙티브 활동으로 학생들이 중급 수준의 문법 능력을 개발하도록 돕습니다. EAP 003W에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

예술 영어 과정 EAP 4

이 과정에서 학생들은 다양한 예술 및 디자인 분야에 대하여 배우면서 모든 언어 능력을 향상시킬 기회를 갖습니다. 분석적 글쓰기를 강조합니다. EAP 004에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

예술 영어 과정 EAP 4ARH 건축, 실내 건축 및 조경 설계를 위한 레벨 4 예술 영어

이 과정에서 학생들은 건축, 실내 건축 및 조경 설계에 치중하는 내용을 배우면서 모든 언어 능력을 향상시킬 기회를 갖습니다. 분석적 글쓰기를 강조합니다. EAP 004에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

WRI 490 전문화된 학습

이 독립적인 학습은 강사와 한명 내지 세명의 학생 간의 고급 수준의 지도를 제공합니다. 이 과정은 참여하는 학생들에게 특화된 프로세스, 프로젝트, 기법, 개념과 스타일을 다룹니다. 결과는 개인별로 다릅니다. 학과장의 승인이 필요합니다. 과정 수업료와 필수 선수강과목은 주제에 따라서 다릅니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

대학원 과정

EAP 600A 예술 영어 집중 과정

이 과정은 기본적인 문법구조의 습득과 적용 및 기본적인 커뮤니케이션 능력의 개발을 강조합니다. 학생들은 이들 기술을 AAU에서의 성공과 그들의 일상 생활을 위한 언어 전략을 개발하는 데 적용합니다. 아울러, 학생들은 사진 예술 기본 기술과 현행 미디어 소프트웨어를 사용하여 그래픽 레이아웃을 만드는 방법을 배웁니다.

EAP 601 예술 영어 집중 과정 1

이 과정은 높은 수준의 초보 학부 ESL 학생들이 미국의 수업 문화와 Academy of Art University에서의 학생 생활에 대하여 배우면서 기본적인 영어 구조를 더 효과적이며 정확하게 듣기, 읽기, 쓰기 및 말하기를 할 수 있도록 돕습니다. 학생들은 기본적인 비주얼 요소와 예술의 원리에 대하여 발표하면서 공적 말하기 기술과 예술 관련 어휘를 개발합니다. 학생들은 또한 현행 미디어 소프트웨어를 사용하여 영어 비디오 프레젠테이션을 만드는 방법을 배웁니다.

EAP 602 예술 영어 집중 과정: 레벨 2

이 마스터 과정은 예술과 디자인 분야에 관련된 말하기, 듣기, 문법, 쓰기, 발음, 읽기, 다문화 커뮤니케이션 기술을 위한 중급 ESL 수업을 제공합니다. 이 과정의 활동과 자료는 기본 예술 수업의 이해와 참여도를 향상시키기 위하여 고안되었습니다. EAP 602에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

EAP 603 예술 영어 집중 과정: 레벨 3

이 중급 ESL 과정은 듣기와 읽기 이해 능력, 말하기 및 쓰기 프로덕션 능력, 문법과 어휘의 개발에 치중합니다. 학생들은 자신들의 언어 능력 개발을 돕기 위하여 언어 학습 전략을 적용합니다. EAP 003에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

EAP 603 예술 영어 과정: 레벨 3 쓰기

이 과정은 영어 쓰기 능력이 말하기와 듣기 능력보다 낮은 학생들을 위하여 쓰기와 읽기의 기초를 제공합니다. 쓰기 활동은 학생들의 유창하고 정확한 영어 쓰기를 개발합니다. 읽기 이해와 효율을 향상하기 위한 전략을 활용합니다. 문법 활동은 구두 영어 학습자들에게 흔히 발생하는 오류를 다룹니다. EAP 603W에 등록한 학생들은 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

EAP 604 예술 영어 과정: 레벨 4

대학원 학생들을 위한 이 고급 ESL 과정에서 학생들은 자신들의 예술과 디자인 수업과 학기 중간 심사 과정을 위하여 듣기와 말하기 능력을 개발합니다. EAP 604 듣기/말하기 과정에서 학생들은 구두 및 듣기 언어 능력을 향상합니다. 학생들은 구두 및 듣기 언어 능력을 향상하고 예술과 디자인 관련 분야에서 개념을 전달하기 위한 일반 어휘를 증대합니다. EAP 604에 등록한 학생들은 자신들의 특정 전공 과목과 EAP-지정 아트 수업을 위하여 EAP 604B에 등록해야 합니다.

EAP 604B 예술 영어 과정: 레벨 4 - 쓰기와 읽기

대학원 학생들을 위한 이 고급 ESL 과정에서 학생들은 자신들의 특정 전공 수업과 학기 중간 심사 과정을 위하여 듣기와 말하기 능력을 개발합니다. 학생들은 문자 커뮤니케이션 기술을 향상하고 자신들의 전공에 관련된 어휘를 증대합니다. EAP 604B에 등록한 학생들은 EAP 604 과정과 EAP-지정 예술 수업에 등록해야 합니다.

EAP 605S 예술 영어 과정: 레벨 5 말하기

이 마스터 과정은 국제 학생들의 예술적 및 학술적 성적을 높여 줄 방법과 자료를 통하여 구어 능력에 대한 집중적 실습을 제공합니다. 이 과정은 EAP 604에서 적절한 듣기와 말하기 능력이 없는 학생들에게 필요합니다.

EAP 605W 예술 영어 과정: 레벨 5 쓰기

이 고급 마스터 ESL 과정은 학생들에게 언어 능력을 향상하도록 계속 돕습니다. 국제학생들의 의사소통에 장애가 될 수 있는 읽기 및 쓰기 이슈들을 다루는 것을 강조합니다. 학생들은 여러 가지 예술 및 디자인 주제를 토론하면서 그들의 어휘 및 읽기 및 쓰기 능력을 향상시킵니다. 이 과정은 EAP 604에서 적절한 읽기와 쓰기 능력이 부족한 학생들에게 필요합니다.

WRI 690 전문화된 학습

이 독립적인 학습은 강사와 한명 내지 세명의 학생 간의 고급 수준의 지도를 제공합니다. 이 과정은 참여하는 학생들에게 특화된 프로세스, 프로젝트, 기법, 개념과 스타일을 다룹니다. 결과는 개인별로 다릅니다. 학과장의 승인이 필요합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.



인문학

모든 성공한 아트 및 디자인 전문가들은 인문학에서 습득하고 함양한 광범한 지식을 가지고 있습니다. 이 대학교의 수업은 여러분에게 사고하는 방법과 생각해야 할 실질적인 것을 제공합니다. 예술은 의사소통이며 이 대학교는 여러분이 말해야 할 의미 있는 것을 갖도록 합니다.

이 대학교의 인문학 교과과정의 핵심에 종합적인 예술사와 영어 교과과정이 있습니다. 이 대학교는 과거의 예술적 전통을 기념하며 새로 부상하는 예술가들에게 문화 연속체에 진입하도록 권장합니다. 예술사 시퀀스는 훌륭한 명작과 그 작가들에게 생기를 불어넣고 학생들을 시각적으로 또는 비평적으로 참여시킵니다. 비주얼 커뮤니케이터로서 고도로 해박한 아티스트들은 또한 문서와 구두 의사소통을 통하여 그들의 아이디어를 표현할 수 있어야 합니다.

모든 아티스트는 사용 매체에 무관하게 스토리텔러입니다. 따라서, 이 대학교의 독특한 영어 시리즈는 쓰기의 기본뿐만

아니라 내러티브의 요소에도 치중합니다. 이들 핵심 시퀀스 과정에 더하여, 학생들은 인문학, 사회과학, 과학 및 커리어 학습 등 다양한 주제에서 선택할 기회를 갖습니다.

이 대학교는 전인적인 아티스트를 육성하기 위하여 노력하며 인문학 프로그램은 이 과정의 필수불가분의 요소입니다.

학부 과정

LA 103 영어의 기초

이 과정을 수강하는 내국인 및 국제 학생들은 차후의 인문학 과정에 필요한 읽기와 쓰기에 대비할 능력을 배웁니다. 학생들은 묘사, 서술 및 설득의 3가지 수사 형식으로 자신들의 에세이 개발을 위한 영감을 얻고 배우기 위하여 단편을 읽고 분석합니다.

LA 106 예술가의 말하기와 듣기

이 과정은 학생들의 예술적 및 학업 성과를 향상시킬 방법론과 자료를 통하여 구어 능력에 대한 집중적 실습을 제공합니다. 이 과정은 말하기, 듣기와 발음 능력을 향상시킬 필요가 있는 학생들을 위한 것입니다.

LA 107 다국어 예술 글쓰기

이 글쓰기 입문 과정은 다국어 학생들에게 자신의 전공 수업과 직업에서 성공할 기본적인 쓰기 능력을 가르칩니다. 글쓰기 과제로 학생들이 특정 청중에게 자신들의 예술적 정체성과 예술 분석을 전달할 수 있도록 돕습니다. 글쓰기 프로세스, 수정 및 교정을 강조합니다. 이 과정은 또한 문장 차원의 문법을 개발하고 리서치의 기본을 소개합니다.

LA 108 예술 작문

이 글쓰기 입문 과정은 학생들에게 자신의 전공 수업과 직업 세계에서 성공하는 데 필요한 기본적인 쓰기 능력을 가르칩니다. 학생들이 예술가로서의 정체성, 프로세스 및 비전을 능숙한 전문적 글쓰기를 통해 표현할 수 있도록 돕기 위해 에세이 과제들을 기획합니다. 문법, 스타일, 수정 및 리서치의 기본을 강조합니다.

LA 110 영작문: 내러티브 스토리텔링

이것은 학생들에게 대화, 관점, 캐릭터 개발, 플롯, 배경 및 내러티브 장르의 변화 등 내러티브 스토리텔링의 요소를 가르치도록 고안된 창의적 쓰기 수업입니다.

LA 113 단편영화 스토리텔링의 원리

이 과정은 단편영화의 기본적인 스토리텔링 원리를 검토합니다. 훌륭한 단편 영화의 요소를 강조합니다. 학생들은 영화를 분석하고, 비평문을 쓰고, 다음 과정에서 스크립트 단계로 옮겨가기 전에 필요한 필수적인 스토리텔링 기술을 실습합니다.

LA 115 자연 세계 1: 기본 레이어

이 과정은 자연 풍경을 더 깊이 이해할 기회를 제공합니다. 학생들은 현장을 탐구하여 토양의 종류, 지질 형태, 분수령 및 여타 지형적 특징, 그리고 그것들이 디자인 결정에 어떤 영향을 미치는지를 배웁니다. 이 정보를 매핑하고 기록하는 전략을 소개합니다.

LA 117 조경설계의 개관

이 과정은 이 직업의 개관을 제공하고 21세기 조경설계사의 책임과 도전을 강조합니다. 학생들은 조경설계의 역사와 조경설계사들이 인간의 공간의 형성에서 갖는 역할을 공부합니다. 환경에서 긍정적 변화를 위한 영향을 토론합니다.

LA 118 산업디자인의 역사

이 과정은 초기의 기계화와 산업혁명으로 시작한 다음 역사적 시대의 사회적 영향과 현대의 디자인에 대한 그들의 영향을 검토합니다. 산업디자인의 발생과 관련된 시대로서 30 및 40 년대의 황금기를 특히 강조합니다.

LA 119 패브릭과 섬유 기술

학생들은 텍스타일의 기본적 성질과 그 성질들이 성과 최종 용도와 어떻게 연관되는지에 대해 소개합니다. 이 과정은 패브릭 조각의 수작업 분석을 포함합니다.

LA 120 15세기까지의 예술사

이 수업은 선사시대에서 후기 고딕 및 초기 르네상스 시대까지 서구 문명에서 주요 시대별 예술 스타일을 검토합니다. 학생들은 예술의 목적을 검토하면서 여러 가지 매체의 예술 언어를 소개합니다. 이 과정을 온라인으로 수강하는 학생들은 승인받은 시험시설에서 감독 하에 시험을 치러야 합니다. 장애와 관련하여 시험을 위한 숙박이 필요한 학생들은 Classroom Services에 연락해야 합니다.

LA 121 19세기까지의 예술사

이 수업은 후기 르네상스에서 19세기까지 서구 문명에서 주요 시대별 예술 스타일을 검토합니다. 학생들은 예술의 목적을 검토하면서 여러 가지 매체의 예술 언어를 소개합니다. 이 과정을 온라인으로 수강하는 학생들은 승인받은 시험시설에서 감독 하에 시험을 치러야 합니다. 장애와 관련하여 시험을 위한 숙박이 필요한 학생들은 Classroom Services에 연락해야 합니다.

LA 123 디자인 철학: 미학, 논리 및 윤리

이 과정은 학생들에게 우리의 디자인 문제에 내재된 철학적 개념과 내러티브를 소개합니다. 반대를 비평하고 해결하기 위하여 소크라테스적 방법의 변증법적 시스템을 연습합니다. 학생들은 한가지 철학적 입장을 변호하기 위하여 다양한 철학을 비교 및 대조합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

LA 124 예술 물리학

이 과정은 학생들에게 현실세계에서 발견되는 복잡한 움직임 밑에 있는 원리들을 소개합니다. 사진, 제품 디자인, 건축, 애니메이션 및 시각효과와 역할을 특히 강조하면서 운동, 질량, 소리, 빛 및 열 등의 주제를 포함합니다.

LA 125 크리에이티브 프로세스

이 과정은 학생들에게 과학적 및 1인칭 예술가의 관점 양쪽 모두에서 창의성과 창의적 프로세스에 대한 다양한 관점을 소개합니다. 학생들은 프로젝트와 그룹 토론을 통하여 자신들의 창의적 프로세스를 분석하고, 자신들의 창의력을 확인하고, 자신들의 창의적인 잠재력을 깨닫도록 도와 주는 창의적인 문제해결 능력을 개발합니다.

LA 126LA 예술 세미나: 로스앤젤레스

이 과정은 학생들에게 공연예술 및 비주얼 아트를 직접 보여줍니다. 학생들은 로스앤젤레스 전역의 격주 현장 견학에서 관람한 공연에 대한 그룹 토론과 서면 분석에 참가합니다. 미술, 고전 및 현대 음악, 오페라, 영화와 연극, 문학, 공연예술과 춤 등의 주제를 포함합니다.

LA 126SF 예술 세미나: 샌프란시스코

이 과정은 학생들에게 공연예술 및 비주얼 아트를 직접 보여줍니다. 학생들은 샌프란시스코 전역의 격주 현장 견학에서 관람한 공연에 대한 그룹 토론과 서면 분석에 참가합니다. 미술, 고전 및 현대 음악, 오페라, 영화와 연극, 문학, 공연예술과 춤 등의 주제를 포함합니다.

LA 127 세계 예술의 주제

이 과정은 생산되는 문화에 대해서 예술이 전달하는 방법과 내용을 강조하면서 비유럽 국가의 예술을 탐구합니다. 문화들간의 접근은 다음 지역의 예술에 치중합니다: 아시아, 아프리카, 폴리네시아 및 콜럼버스 이전의 아메리카

LA 128 예술로서의 몸: 문신과 신체 장식의 역사

신체 장식은 가장 오래된 예술 형식이며 오늘날까지 개인적, 정신적 및 문화적 표현 수단으로 계속되고 있습니다. 이 과정은 피부장식의 전세계 전통들과 현대의 형태, 기법, 스타일, 디자인과 문화적 의미에 대한 역사적 소개를 제공합니다.

LA 129 자동차 디자인의 역사

이 과정은 학생들에게 역사적 및 문화적 맥락에서 자동차와 차체 디자인의 진화를 소개합니다. 학생들은 안전 요건의 기술적 진보와 변화 간의 관련성과 자동차 디자인에 대한 그 영향에 대해 공부합니다. 조립 라인의 발전과 관련된 시대와 1930 및 1940년대의 황금기를 강조합니다.

LA 131 게임의 역사

고대의 보드 게임에서 현대의 콘솔까지의 게임을 다루는 이 과정은 게임을 통한 인간의 상호작용 경험에 타당성과 의미를 부여합니다. 게임 디자인 및 이론, 비선형 스토리텔링 이론, 비디오 게임 업계 회사들의 개관, 기술과 용어 등을 소개합니다.

LA 132 애니메이션의 역사

이 과정은 역사적 맥락에서 애니메이션의 미학적 및 기술적 진화를 검토합니다. 학생들은 Bugs Bunny와 같은 고전적 애니메이션 캐릭터부터 현대의 애니메이션 장편영화 및 그 이면에 있는 창의적 몽상가, 미술가 및 기술적 선구자들의 작업을 확인하고 분석합니다.

LA 133 짧은 작문

이 작문 과정은 크리에이티브 옵션으로서 간결성을 탐구합니다. 학생들은 축소 글쓰기 프로세스를 통하여 공부하며 어떻게 더 적은 수의 단어로 강력한 스토리, 보이스 및 스타일이 개발되는지를 배웁니다. 목표는? 단순. 명확. 간결.

LA 134 시각효과와 컴퓨터 애니메이션의 역사와 기술

이 수업은 특수효과 기법의 역사를 분석하고 그 지식을 현대의 시각효과와 애니메이션에 적용합니다. 인-카메라 기법으로 시작하여, 전통적 스톱 모션, 모션 제어, 매트 페인팅, 모델과 축소모형에서 현대의 컴퓨터에서 생성된 시각효과와 애니메이션, 합성과 제작 방법론 등의 주제를 다룹니다.

LA 137 비주얼 디벨롭먼트의 역사

이 과정은 비주얼 디벨롭먼트의 시작과 비주얼 디벨롭먼트 디자이너와 아티스트들은 물론 현대의 제작 기법까지를 다룹니다. 상업 및 독립 프로젝트의 비용, 금융 및 마케팅 등의 주제를 포함합니다. 이 과정은 비주얼 디벨롭먼트의 미래에 대한 토론으로 끝납니다.

LA 140 음악 감상

이 과정은 예술 형식으로서의 고전 음악의 역사적 및 비평적 개관입니다. 특정 작곡가의 음악과 문화와 문명에서 고전 음악이 차지하는 지위를 이해하는 데 특히 주의합니다.

LA 141 스토리텔링 전화에서 트랜스미디어까지

스토리텔링이 각종 미디어 기술에 미치는 영향과 그 기술들과 현지 및 글로벌 전자 매체 기관, 청중 및 행사와의 관계를 탐구합니다. 학생들은 멀티미디어 커뮤니케이션의 미래에 영향을 줄 트랜스미디어(멀티플 매체에서 스토리를 말하기)의 통합과 채택을 연구하고 분석합니다.

LA 142 영화 음악의 감상

이 과정은 초기 발상기부터 지금까지 영화 음악 악보의 개발을 개관합니다. 그에 대한 전체 역사에서 선택한 사례를 수업에서 소개합니다. 학생들은 영화 음악 악보의 중요성과 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 표현하는 데 악보가 어떻게 기능하는지를 배웁니다.

LA 146 자동차 해부

이 과정은 빈티지 자동차에 사용되는 각종 부분품을 소개합니다. 이 과정에서 학생들은 흔히 사용되는 자동차 부분품과 시스템으로 함께 작동하는 것들을 확인합니다. 이 과정은 '수량 해독' 요건을 충족해야 하며, 다음과 같은 주제들이 포함됩니다: 단위의 환산(미터법과 임페리얼), 온도의 환산(화씨와 섭씨) 및 용적의 계산

LA 151 학업 성공을 위한 1학년 세미나

이 과정은 학생들의 수월성을 위하여 전략과 개인별 도움을 제공합니다. 학생들은 시간관리, 동기부여, 프로젝트 기획 및 의사소통과 같은 주제를 위한 최선의 관행을 공유, 개발 및 시행합니다. 이 세미나는 학사경고를 받은 1학년 학생들이 필수적으로 수강해야 합니다. 또, 학업 성공을 위하여 노력하고 있는 학생들에게도 권합니다.

LA 157 어필의 천재

이 과정은 엔터테인먼트 디자인과 프로덕션 관련 청중 어필의 특성을 검토합니다. 학생들은 영화, 텔레비전, 애니메이션 및 게임에서 어필하거나 어필하지 못하는 속성들의 사례를 검토하고 평가합니다. 학생들이 그들의 작품에서 더 큰 어필을 성취할 수 있는 수단, 방법 및 원리의 이해를 강조합니다.

LA 161 황금분할/신성기하학

이 과정은 우주의 구조를 형성하는 독특한 기하학적 구조와 비율을 학습합니다. 예술적, 수학적, 철학적 및 미학적 측면을 탐구합니다. 학생들은 상징적 및 실용적 이론과 고전 및 현대의 양쪽 모두의 출전에서 나온 이들 신성한 원리의 적용을 검토합니다. 이 과정은 모든 전공 분야의 학생들에게 개방되어 있습니다.

LA 171 서양 문명

이 과정은 고대 문명의 시작에서 르네상스까지 서양 문명의 역사를 다룹니다. 이슬람의 종교와 사회는 물론 고대 이집트, 그리스 및 로마의 문명을 강조합니다.

LA 172 예술 천문학

이 과정은 학생들에게 행성의 구조와 진화, 별, 은하계 및 현재 우주론의 이해 등을 소개합니다. 블랙홀, 상대성, 태양계 밖의 행성 및 다른 행성의 생물 존재의 가능성 등 현대의 주제들도 다룹니다.

LA 177 산업화 이전 도시의 열린 공간

이 과정은 스톤헨지에서 도시의 공간, 정원 및 르네상스 시대의 공원 등 환경에 미친 인간 영향의 역사에 대한 종합적인 개관을 제공합니다. 학생들은 고전적 사례를 체계적으로 공부하여 역사적 맥락에서 각 사례의 성질과 타당성을 평가하는 것을 배웁니다.

LA 182 영화의 장르

이 과정은 드라마, 코미디, 서부활극, 사이언스 픽션, 서스펜스 미스터리 및 필름 노와르 등 필름의 다양한 장르를 다룹니다. 속제로 영화를 감상하고 각 영화의 줄거리(발체)를 수업 중에 토론합니다. 학생들은 이들 다양한 장르의 영화의 독특한 스타일과 작품 때문에 유명해진 일부 영화 제작자들에 대해 학습합니다.

LA 190 오페라의 역사

이 과정은 주요 오페라 작곡가와 오페라 역사에서 그들의 위치를 개관합니다. 학생들은 오페라 감상법을 배웁니다. 오페라 세트와 의상 디자인의 역사 등의 주제가 포함됩니다.

LA/ILL 195 만화의 역사: 미국 만화

만화는 흔히 미국의 독특한 예술 형식으로 설명됩니다. 이 과정은 미국의 중요한 만화 스트립, 만화책과 그래픽 소설 작품을 종합적으로 개관합니다. 학생들은 만화가, 일러스트레이터 및 작가의 스타일, 트렌드 및 주제를 분석하고 사회 환경과 스타일 간의 관계를 탐구합니다.

LA 197 만화의 역사: 국제 및 대체 만화

(미국판) 슈퍼 히어로의 영역을 초월하여 세계 각지의 만화와 그래픽 소설을 탐구합니다. 이 과정은 망가, 만화 및 방 데시네 등 영국, 스페인, 프랑스, 러시아 및 여타 나라의 만화의 역사를 깊이 탐구합니다. 스타일과 내용을 살피기 위하여 언더그라운드 및 대체 만화를 분석합니다.

LA 200 컴퓨터 프로그래밍 입문

이 과정은 새로운 매체에 사용되는 수량적 및 기하학적 애플리케이션들에 치중하면서 컴퓨터 프로그래밍의 기초를 소개합니다. 학생들은 인터랙티비티, 모션, 데이터 비주얼리제이션 및 그래픽 표현을 만드는 데 필요한 프로그래밍 기술을 개발합니다. 가변 타입, 기능, 좌표, 기초 대수, 비례와 백분율, 회전과 스케일 및 프리미티브 기하학 등의 주제를 다룹니다.

LA 201 프로그래밍 언어

이 과정은 이전의 프로그래밍/스트리핑 과정을 기초로 몇가지 흔히 사용하는 프로그래밍 언어로 간단한 프로그램을 순수 작성하는 과제를 통하여 학생들의 능력을 확대합니다. Lua, C#, Python, 개발 도구, 자동화 스크립트 작성 및 복수의 프로그래밍 언어에 대한 지식으로 다재다능함의 가치 등의 주제가 포함됩니다.

LA 202 영작문: 창의적 설득과 주장

이 과정은 창의적 논픽션과 현대적 주장에서 설득의 예술을 검토합니다. 학생들은 리서치와 논증을 통하여 관점을 뒷받침하고 논제에 기반한 해설 에세이로 자신들의 의견을 표현하는 것을 배웁니다.

LA 205 발달 심리학

이 과정에서 학생들은 유아기에서 성년기에 이르는 어린이의 인지, 사회적, 정서적 및 신체적 발달에 관한 현재의 이론과 연구를 검토합니다. 학생들은 예술 수업, 박물관 및 지역사회 환경에 적용되는 관찰기법을 실습합니다. 이 과정은 또한 인간의 발달에 미치는 시각 예술의 역할을 다룹니다.

LA 216 사이언스 픽션과 판타지

이 과정은 사이언스 픽션과 판타지 문학을 비판적 및 역사적으로 개관합니다. 해당 장르의 사회적 및 문화적 분석을 강조합니다. 학생들은 전문가의 작품을 분석하여 훔내내고 고전적 스토리텔링 구조, 인물 및 테마를 사용하여 자신들의 작품을 만듭니다.

LA 217 만화 및 그래픽 소설 쓰기

이 과정은 전문적인 만화책 대본 작성을 위한 효과적 전략을 가르칩니다. 학생들은 그래픽 소설과 말이 차지하는 물리적 공간을 강조하는 만화에 대한 비평적 글을 읽습니다. 학생들은 학기 말까지 만화책 스크립트를 완성합니다.

LA 218 블로그: 콘텐츠 크리에이션과 프로덕션

블로그는 Facebook 및 Twitter와 같은 소셜 미디어 도구들과 함께 현대의 매체와 마케팅 풍경 중 일부를 형성하고 있습니다. 이 과정은 용어를 정의하고 성공적 블로그의 여러 요소를 분석하고 예술 전문가로서 여러분 자신의 블로그를 위하여 개념을 설정하고 제작하고 마케팅하는 실제 경험을 제공합니다.

LA 219 건축의 역사: 고대 건축에서 고딕 건축까지

이 과정은 기원전 3000년부터 15세기 초까지 건축 분야의 주요 발전을 비판적으로 개관합니다. 학생들은 에집트, 메소포타미아, 그리스, 로마, 콜럼버스 이전 아메리카, 인도, 동아시아, 이슬람, 남미, 아프리카, 비잔틴 및 고딕 건축을 공부합니다.

LA 220 미국 예술사

이 과정은 1500년대의 유럽의 식민지 개척 초기부터 현재까지 미국의 예술을 개관합니다. 미국의 사상과 역사를 형성한 문화적 가치의 반영으로서 미국 예술의 주제와 스타일을 탐구합니다.

LA 221 문화 관련 캘리포니아 예술

학생들은 골드 러시 이전 시대부터 20세기까지 이르는 기간에 캘리포니아에서 제작된 다양한 예술에 정통한 감상력을 개발합니다. 학생들은 프레젠테이션, 토론, 독서, 현장 경험과 실습을 통하여 이 주의 아이덴티티를 형성하고 반영하는 이미지와 아이디어를 검토합니다.

LA 222 20세기 예술

이 과정은 후기 인상주의, 표현주의, 야수주의, 아르 누보, 입체주의, 다다이즘, 초현실주의, 추상 표현주의, 미니멀리즘, 팝 아트, 공연 예술, 그래피티 및 포스트모더니즘 등 19세기 말부터 현재까지 서구 미술의 주요 운동을 비판적으로 학습합니다.

LA 224 여성, 예술 및 사회

이 과정은 중세부터 현재까지 서구 여성 아티스트들의 작품을 탐구합니다. 여성 아티스트들의 작품의 제작과 수용을 가져온 개인적, 사회 역사적 조건을 분석하면서 그들의 삶을 이해하도록 여성 아티스트들의 작품을 학생들에게 소개합니다.

LA 225 예술 교육의 역사

학생들은 19세기 말부터 20세기까지 예술 교육의 이론과 관행을 분석합니다. 아울러, 학생들은 건전한 예술 교육 프로그램의 특징과 다양한 환경에서 예술 교육을 시행하기 위하여 필요한 고려 사항을 확인합니다. 학생들은 체계적인 현장 경험을 통하여 예술을 가르치는 여러 방법을 검토합니다.

LA 226 전통 실내건축 개관

이 과정은 선사시대부터 19세기 초까지 건축, 디자인, 가구 및 소재 관련 주요 운동, 혁신 및 발전에 치중합니다. 학생들은 일련의 과제와 토론 수업을 통하여 디자인 언어를 적용하고 사회적, 정치적, 역사적 및 경제적 영향을 더 깊이 검토합니다.

LA 229 현대 실내건축 개관

학생들은 산업혁명부터 현재까지 건축과 실내 디자인의 근대적 개념의 진화를 학습합니다. 역사적, 정치적 및 지리적 영향에 특별히 유의하면서 사회 철학을 탐구합니다.

LA 233 건강, 영양 및 생리학에 대한 인기 있는 주제들

이 과정은 건강과 영양학의 현재 이슈들을 탐구합니다. 학생들은 건강 관련 주장과 뉴스를 해석하고 해박한 개인적 결정을 내리기 위해 필요한 과학적 배경 지식을 습득합니다. 유전자 변형 식품, 영양 보충제, 약물, 중독, 줄기세포 연구 및 환경 보건 등의 주제를 포함합니다. 이 과정은 수량 해독 요건을 충족합니다.

LA 236 베이 지역 건축의 개관

학생들은 샌프란시스코의 건축과 실내장식을 베이 지역 역사의 맥락에서 학습합니다. 학생들은 일반 구조 용어와 역사적 맥락에서 자재와 가구/비품의 배치 방법을 배웁니다. 건축, 지붕 종류, 창문, 현관, 탑 및 실내 장식에 대한 지시사항을 탐구합니다.

LA 238 세계 문학

이 과정은 학생들에게 광범한 역사적 시대와 문학 전통을 소개합니다. 학생들은 여러 장르의 주요 작품을 읽고 이들 작품을 알려주는 역사적 및 문화적 맥락을 학습합니다. 학생들은 이 과정에서 다루는 스타일의 글쓰기를 실험합니다.

IND 239 소재와 공정

이 과정은 주로 플라스틱과 금속을 사용한 부품의 디자인에 관련된 각종 제품 제조 공정과 변수를 다룹니다. 플라스틱과 금속 범주의 주요 종류 및 그들 각각의 특성 및 공정을 위한 적정 티에일링을 다루는 실제 디자인 문제 및 제품 부품의 검토 등을 모두 토론합니다.

LA 242 그래픽 디자인의 역사

이 과정은 역사와 문화적 사건, 기술적 혁신, 아트와 디자인 운동 및 우리가 오늘날 그래픽 디자인이라 부르는 예술형태의 기원을 형성한 주요 디자이너와 서체전문가들을 종합적으로 개관합니다.

LA 243 미국 일러스트레이션의 역사

이 과정은 중요한 20세기 미국의 일러스트레이터들의 작품을 종합적으로 개관합니다. 그들의 스타일, 경향 및 주제에 관하여 작품들을 분석합니다. 사회적 조건과 스타일 간의 관계를 탐구합니다. 역사적 이해의 맥락에서 현대의 일러스트레이션을 토론합니다.

LA 244 패션의 역사

이 과정은 패션과 디자인의 출처로 고대로부터 20세기까지 서구의 복식 전통을 추적합니다. 학생들은 서양의 이상적 미에 대한 탐구를 시작하며 패션 리바이벌의 주요 분야인 고전적, 이국적, 컨츄리, 로맨틱에 대한 특화된 학습을 계속합니다.

LA 245 주얼리와 금속공예의 역사

이 과정은 고대의 원시적 자료에서 21세기 디지털 혁신에 이르는 주얼리와 금속예술 디자인과 장인정신의 발전을 종합적으로 배웁니다. 재료, 심볼리즘, 테크닉 및 주요 장인과 그들의 대표적 스타일과 기여 내용을 강조합니다.

LA 246 텍스타일의 역사

이 서베이 수업은 선사시대부터 현재까지 텍스타일을 조사하며, 19세기말과 20세 디자인 운동을 강조하면서 서구의 텍스타일을 디자인과 생산은 물론 아시아, 아프리카 및 아메리카의 전통적 텍스타일에 대해 조사합니다. 실내장식, 의복, 자동차 및 산업에서의 텍스타일 사용을 탐구합니다.

LA 247 판화의 역사와 기법

이 과정은 판화의 고대 기원에서 현재의 스타일과 기술적 혁신에 이르기까지 판화의 예술을 개관합니다. 학생들이 역사 전반에 걸쳐서 인쇄된 이미지의 표현력과 변화하는 문화적 역할을 탐구하는 과정에서 부조, 음각, 석판 및 실크스크린 기법의 뚜렷한 특징이 강조됩니다.

LA 248 조각의 역사와 이론

이 과정은 미켈란젤로의 획기적 방법론과 그 고전적 영향에서 20세기 예술 개혁자들에 이르는 조각의 역사를 개관합니다. 다루는 주제에는 조각이 어떻게 도시 풍경의 중심 부분이 되는지, 건축에 대한 조각의 영향 및 조각, 정치와 사회 간의 복잡한 관계 등이 포함됩니다.

LA 249 르네상스 예술사 및 지성사

이 과정은 해당 시대의 문학과 철학의 텍스트를 통하여 르네상스의 예술, 건축 및 문화적 측면을 학생들에게 소개합니다. 원서의 독서를 통하여 페인팅, 조각 및 건축의 분석을 강조합니다. 문답식 토론 수업으로 핵심 아이디어를 오늘날의 삶과 예술적 관행에 관련 짓습니다.

LA 254 인간중심 디자인

이 과정은 학생들에게 인체공학을 소개하고 소비자의 물리적, 생리적 및 심리적 요구를 충족하는 제품을 만드는 방법을 이해하도록 합니다.

LA 255 대학 수학

이 과정은 예술가들에게 기본적 수학 능력을 강화하기 위한 기회를 제공합니다. 수학 실력을 개인의 재무, 회계 및 투자에 적용합니다. 소수, 백분율, 비율과 비례, 확률, 계량 단위의 환산 및 대수와 기하의 기초 등의 주제가 포함됩니다. 주의: 이 과정은 학생의 성적에 따라서 면제됩니다. 다음의 성적을 가지고 있는 학생들은 이 과정과 '수량 해독' 요건에서 면제됩니다. Academy of Art University (AAU) 수량 해독 배치 시험에서 200점 이상, American College Test (A.C.T.) 시험 28점 이상 또는 합격, 다음 시험 중 하나에서 레벨 I 또는 II, Advance Placement (AP) 시험 점수 3점 이상: Calculus AB, Calculus BC, Statistics or Computer Science AB, international Baccalaureates (IB) Mathematics Exam 5점 이상, Scholastic Aptitude Test (S.A.T.) SAT II Mathematics Subject Examination 500점 이상 또는 SAT I Mathematics Exam 600점 이상.

LA 258 사운드 디자인의 창의적 관점 1

이 과정은 영화의 시작 전부터 1978년까지 사운드 디자인과 사운드 트랙의 발전을 개관합니다. 그에 대한 전체 역사에서 선택한 사례를 수업에서 소개합니다. 학생들은 자신들의 창작품을 개발하기 위하여 사운드 디자인의 중요성, 기술의 영향과 주요 역사적 인물에 대해 배웁니다. 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 지원하기 위하여 사운드 디자인이 어떻게 기능하는가를 강조합니다.

LA 260 불어 1: 기본 문법과 회화

이 과정은 발음, 어휘 및 문법의 기본 원리를 다룹니다. 프랑스 문화의 실용적 응용과 이해를 강조합니다. 최소의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 262 불어 2: 불어 회화

이 과정은 관용구, 유용한 어구 및 회화 패턴을 계속 강조합니다. 실제 상황에 관련된 주제를 다룹니다. 약간의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 263 초급 중국어

이 과정은 발음, 어휘 및 문법의 원리를 소개합니다. 중국 문화의 실용적 응용과 이해를 통하여 표준 중국어 회화를 강조합니다. 상위 초급 수준의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 264 중급 중국어

이 과정은 초급 중국어에서 소개한 듣기와 말하기를 기초로 진행합니다. 중국 문화의 실용적 응용과 이해를 통하여 표준 중국어 회화를 강조합니다. 학생들은 한자에 대한 지식을 향상시키고 기본적인 텍스트를 읽기 시작합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 267 이탈리아어 1: 기본 문법과 회화

이 과정은 발음, 어휘 및 문법의 기본 원리를 다룹니다. 이탈리아 문화의 실용적 응용과 이해를 통하여 이탈리아어 회화를 강조합니다. 최소의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 268 스페인어 1: 기본 문법과 회화

이 과정은 발음, 어휘 및 문법의 기본 원리를 다룹니다. 스페인과 라틴 아메리카 문화의 실용적 응용과 이해를 통하여 스페인어 회화를 강조합니다. 최소의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 269 이탈리아어 2: 회화 이탈리아어

이 과정은 관용구, 유용한 어구 및 회화 패턴을 계속 강조합니다. 실제 상황과 문화의 이해에 관련된 주제를 다룹니다. 약간의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 270 미국 역사

이 과정은 식민지 시대부터 20세기까지 미합중국의 역사를 개관합니다. 미국의 연방제, '산업화'와 1970년대 사이에 있었던 중요한 정치, 역사 및 문화적 사건을 특히 중시합니다.

LA 271 대학 기하 및 대수

이 과정은 리니어 시스템, 선과 곡선의 대수적 모델링, 각도, 삼각형, 면적과 용적 등의 응용을 소개합니다. 다음의 성적을 가지고 있는 학생들은 이 과정에서 면제됩니다. Academy of Art University (AAU) '수량 해독 배치 시험'에서 300점 이상

LA 272 드라마의 기초

이 과정은 고대 그리스에서 현재까지 서구 연극의 역사를 개관합니다. 학생들은 장르와 사회 및 역사적 맥락을 고려하면서 스크립트를 읽고 분석합니다. 배우, 감독 및 디자이너의 역할을 검토합니다. 학생들은 최종 장면의 제작에서 창의적 역할을 담당합니다.

LA 273 스페인어 2: 회화 스페인어

이 과정은 관용구, 유용한 어구 및 회화 패턴의 이해를 계속 강조합니다. 실제 상황에 관련된 주제를 다룹니다. 스페인과 라틴 아메리카 문화의 이해는 물론 실용적 응용을 위한 스페인어 회화를 다룹니다. 약간의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 274 르네상스 피렌체 예술과 건축

이탈리 피렌체에서 진행되는 몰입형 해외 학습 과정은 학생들에게 르네상스 미술과 건축의 주요 작품을 소개합니다. 강의, 스케칭 과제 및 에세이 쓰기는 물론 주요 건물, 수집품과 박물관을 방문하여 피렌체의 르네상스 과거의 풍부한 역사와 영향을 학생들에게 보여줍니다.

LA 276 영국 세미나

이 3주간의 과정에서 학생들은 유럽의 특별한 도시 또는 지역의 예술을 보게됩니다. 선정된 지방의 건축물과 도시의 박물관의 방문과 강의를 병행합니다. 이 세미나의 목적지는 매년 변경되므로 구체적 장소의 수업 일정을 문의하십시오.

LAN 277 산업화 이후 도시의 열린 공간

설계된 공간은 특정 시대, 문화 및 위치의 산물입니다. 이 과정은 도시의 열린 공간의 탐구를 계속합니다. 학생들은 르네상스 시대부터 현재에 이르는 설계된 옥외 공간들을 비교 및 대조하고 역사적 맥락에서 그들의 의미를 토론합니다.

LA 278 프랑스 세미나

이 3주간의 집중 세미나에서 학생들은 프랑스의 예술 수집품에 대하여 학습한 후 글을 씁니다. 박물관 견학과 강의를 병행합니다. 학생들은 파리의 특이한 건축을 답사하고 이 도시의 세계적으로 유명한 박물관에 소장된 수 많은 회화, 조각 및 장식물을 방문합니다.

LA 279 이태리 세미나

이 3주간의 집중 세미나에서 학생들은 이태리의 예술 수집품에 대하여 학습한 후 글을 씁니다. 박물관 견학과 강의를 병행합니다. 학생들은 로마의 특이한 건축을 답사하고 바티칸의 세계적으로 유명한 컬렉션에 소장된 광범위한 규모의 회화, 조각 및 장식 소장품을 방문합니다.

LA 280 관점 저널리즘

이 과정에서 학생들은 인쇄 및 온라인 매체를 위한 글쓰기의 요소를 배웁니다. 학생들은 정보 수집 및 인터뷰 등 보도 기술을 개발합니다. 보도의 법적, 도덕적 및 윤리적 권리와 책무를 다룹니다.

LA 281 영화의 역사 1: 1940년 이전

이 과정은 1895년 무성영화 시대부터 1940년의 천연색 영화의 출현까지 주요 영화 관련 운동을 탐구합니다. 이 과정은 미장센, 몽타주 편집, 표현주의 및 필름 느와르의 개념을 학생들에게 소개하면서 Eisenstein과 Griffith이 개발한 영화의 기본 형태를 학생들에게 가르칩니다.

LA 282 영화의 역사 2: 1940-1974

이 과정은 네오리얼리즘, 프랑스 뉴웨이브, 시네마 베리떼 및 할리우드의 뉴골든 에이지를 포함하는 1940년부터 1974년까지 영화의 황금시대의 주요 운동을 탐구합니다. Vittorio DeSica, Billy Wilder, Francois Truffaut, Akira Kurosawa, Mike Nichols, Francis Ford Coppola 및 기타 거장 감독들의 작품을 검토합니다. 강의와 상연과 함께 과제 독서로 수업을 진행합니다.

LA 283 필름 느와르 탐구

이 과정에서 학생들은 극단적 숙명론 및 고도로 스타일이 적용된 대화와 조명이 특징인 범죄 영화 장르인 필름 느와르를 탐구합니다. 필름 느와르는 1930년대 말 및 1940년대 초에 번성하였으며 대공황과 세계 2차대전 후의 질병의 영향을 받았습니다. 1970년 이후의 네오 느와르 영화도 탐구합니다.

LA 284 공포 영화의 진화

이 과정은 무성영화 시대부터 현재까지의 공포영화 장르를 검토합니다. 학생들은 이 장르의 스타일과 운동에 친숙해질 뿐만 아니라 예술적 창작과 이용 간의 차이를 토론합니다. 학생들은 자신들의 지식을 더 깊은 학술적 연구와 활발한 영화제작에 적용합니다.

LA 285 물리적 극장

이 과정은 아티스트와 애니메이터들의 시각적 및 말로 전달하는 능력을 강화시킬 연기와 감독 기술에 치중합니다. 이 과정은 무언극, 보이스-오버 연기와 즉흥 연기의 3가지 필수적 요소에 집중합니다.

LA 286 전산수학(Discrete Mathematics)

이 과정은 학생들에게 컴퓨터 사이언스(전산학)에 공통된 수학을 소개합니다. 로직, 집합, 알고리즘, 불리언 대수, 수의 이론, 계산 기법, 반복, 그래프 이론과 트리 등의 주제를 포함합니다.

LA 288 벡터, 행렬, 변환

이 과정은 각종 애플리케이션을 사용하여 리니어 시스템을 해결하는 행렬을 소개합니다. 점과 외적 연산과 애플리케이션을 포함, 3D 벡터 수학을 제시합니다. 그 다음, 행렬 연산을 제시하여 변환, 회전 및 스케일과 같은 변형을 수행하기 위하여 사용합니다. 4원수와 같은 고급 주제를 소개합니다.

LA 289 텔레비전 방송(Tune into the Tube):

텔레비전의 역사

텔레비전의 역사는 향수를 불러일으키고 재미 있고 선정적이며 방송에서 팟 캐스트까지 우리들에게 계속 영향을 미칩니다. 현대의 텔레비전 방송의 콘텐츠와 케이블 텔레비전의 프로그래밍도 충분히 탐구합니다. 따라서, 깜박이는 화면을 켜서 더 많은 것을 찾아봅시다.

LA 291 커리어 설계

이 과정은 협업, 자기 홍보 및 전문적 대화를 위한 의사소통 기술에 치중합니다. 업계 리서치, 기업가적 사원 중심의 커리어 기회, 직장 관련 법적 이슈 등의 주제가 포함됩니다. 학생들은 설득력 있는 프로젝트 제안서를 작성하고 그룹 프로젝트에서 다른 학파와의 협업에도 참가합니다. 청중과 목적을 강조합니다.

LA 292 프로그래밍과 문화

이 과정은 디자인을 인본주의적 및 사회학적 입장으로 접근하고 인간의 행태와 도시 건물의 역할 간의 상호관계를 검토합니다. 학생들은 문화적 정보를 관찰 및 수집하고 건물의 조직, 형태 또는 디자인 의도를 형성하는 아이디어로 해석합니다.

LA 293 미적분 입문

이 과정에서 학생들은 건축설계와 디자인 학습으로 이어질 개념과 애플리케이션들로 미적분의 기초를 배웁니다. 대수 모델링, 삼각법, 벡터 대수, 리니어 프로그래밍, 해석 기하학 및 미적분학 입문 등의 주제를 포함합니다.

LA 294 독일어 1: 기본 문법과 회화

이 과정은 발음, 어휘 및 문법의 기본 원리를 다룹니다. 독일 문화의 실용적 응용과 이해를 강조합니다. 최소의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 295 독일어 2: 회화 독일어

이 과정은 관용구, 유용한 어휘 및 회화 패턴을 계속 강조합니다. 실제 상황에 관련된 주제를 다룹니다. 약간의 독서와 작문이 필요합니다. 이 과정은 원어민이나 고급 수준의 학생들을 위한 것이 아닙니다.

LA 296 응용 물리학

이 기본적인 물리학 과정은 건축설계 관행을 위한 가장 필수적인 개념과 수학 기반의 애플리케이션을 강조합니다. 진동과 파장, 음향, 지진학, 운동의 법칙, 힘, 중력, 에너지, 열과 열역학, 유체, 재료의 속성, 빛의 속성과 전기 회로 등의 주제를 포함합니다.

LAN 297 조정의 사회적 요소

조정설계의 근본적 임무는 사람 상호간 및 사람과 옥외 환경 간의 긍정적 관계를 구축하는 것입니다. 학생들은 주요 사회적 및 심리학적 연구 이론과 방법을 적용하여 사람들이 경관을 사용, 상호작용 및 인식하는 방식을 결정하는 데 필요한 연구 기법과 관찰 기술을 배웁니다.

LA 300 대중연설 입문

이 입문 과정은 대중연설을 위한 기본적 커뮤니케이션 기술의 개발에 치중합니다. 연설의 준비와 전달, 적극적 듣기, 프레젠테이션의 비평, 관련 주제 리서치와 공식적 줄거리의 준비를 강조합니다. 이 과정은 대중연설을 연습하고 자신감을 얻을 수 있도록 영어 학습자와 원어민 양쪽 모두를 위하여 고안되었습니다.

LA 301 문학의 주제

장르와 특정 작가를 다루는 현대 및 고전 문학의 주제들 예: 포스트모던 문학, 미국의 낭만주의, 상징주의, 초월주의, 세익스피어, 유고, 멜빌 등.

LA 302 영화 이론과 비평

이 과정은 영화 이론과 비평의 주요 트렌드를 다룹니다. 학생들은 영화의 의미와 문화적 중요성 분석을 위한 여러 다른 접근법을 탐구합니다. 학생들은 또한 사진과 컴퓨터 그래픽의 영화에 미치는 영향에 대하여 배웁니다.

MPT 303 철학 입문

이 과정은 서구 철학과 서구 철학과 이념의 역사를 소개합니다. 학생들은 자신들의 작품과 관련된 철학적 개념의 타당성을 평가하는 탄탄한 주장을 형성하면서 여러 현대 철학자의 저술의 효과를 평가하고 그들의 이론을 현재의 이슈에 적용합니다.

LA 304 클라우드 펀딩과 소셜 미디어 마케팅

이 과정은 프로젝트 진행에서 소셜 미디어의 점증하는 중요한 역할을 검토합니다. 학생들은 클라우드 펀딩, 클라우드 소싱 및 트랜스미디어 개발 등의 개념을 자신들의 작업에 통합하여 프로젝트를 보강, 홍보 및 촉진합니다. 실용적 전략을 통하여 학생들은 개발에서 제작과 배포에 이르는 과정에서 사용할 수 있는 자신들의 프로젝트를 위한 브랜드를 구축합니다.

LA 306 창의적으로 말하기: 디자이너를 위한 프레젠테이션

창의적 소통은 고객에게 디자인을 전문적으로 발표하고 아이디어를 설명하는 데 필수적입니다. 이 과정에서 학생들은 청중을 읽고 공감하며 자신 있게 말하고 스토리를 전달하는 방법을 배웁니다. 학생들은 도움을 받는 포용적 환경에서 프레젠테이션, 보컬 기법 및 속도 조절을 실습합니다.

LA 307 미학의 역사

이 과정은 예술 이론을 탐구합니다. 진리, 미, 예술적 형태, 통일성, 표현, 재현 및 취미의 개념을 강조합니다. 학생들은 플라톤, 아리스토텔레스, 칸트, 니체, 크로체, 앙리, 로댕 및 휴즈 등의 철학자, 예술 비평가 및 아티스트들의 아이디어를 학습합니다.

LA 312 창의적 글쓰기

이 수업은 학생들이 창의적 글쓰기 프로세스에 친숙해지도록 고안되었습니다. 학생들이 오리지널 시, 산문 및 픽션을 통하여 자신들을 표현하기를 기대합니다. 비유, 감정, 플롯, 모티브 및 캐릭터에 치중합니다.

LA 313 스타일 아이콘과 패션 오브제

이 과정은 스타일 아이콘노그래피, 패션 아바타와 매체의 해석 및 아이콘의 재창조에 치중합니다. 편집 작업에서 역사적 시대, 청년 운동, 스타일 캐피탈 및 아이콘닉 패션 이미지의 뿌리 등을 깊이 토론합니다. 학생들은 전설적 이미지를 검토하고 대중문화에 대한 그들의 영향을 추적합니다.

LA 315 소셜 미디어 전략

이 과정은 고객의 기대를 충족하기 위한 소셜 미디어 전략에 치중합니다. 비즈니스 소셜 미디어 목표, 투자수익성(ROI) 벤치마크, 현재의 소셜 미디어 푸트프린트의 감사 및 핵심 콘텐츠 전략의 개발을 강조합니다. 목표 청중, 주파수, 프로덕션 팀 및 효과적인 홍보 전술 등의 주제를 포함합니다.

LA 316 소셜 미디어 데이터 분석

이 과정은 온라인 성능의 추적, A/B 테스트, 세그멘테이션, 컨텍스트 및 컨버전 속성, KPI(Key Performance Indicators)의 규정 및 기타 메트릭스에 대한 더 깊은 이해를 제공합니다. 소셜 미디어의 성능을 평가하기 위한 데이터 해석을 강조합니다.

LA 317 소셜 미디어 관리

이 최종적인 과정에서 학생들은 가망 고객, 소기업 또는 비영리 단체를 위한 소셜 미디어 캠페인을 개발하기 위하여 배운 모든 소셜 미디어 기술을 적용합니다. 리서치, 보도, 관리, 모니터링 및 캠페인의 효과성 평가를 강조합니다.

LA 318 그림책을 위한 글쓰기

이 과정에서 학생들은 어린이의 삶에서 중요한 순간을 전달 및 검증하는 뛰어난 그림 책을 분석합니다. 가족, 우정, 형제들 간의 경쟁, 문제 해결 및 독립 등 어린 시절의 보편적 주제를 탐구합니다. 수업 시간의 글쓰기 연습을 통하여 학생들은 어린이들이 공감할 수 있는 그림책 텍스트와 캐릭터를 개발합니다.

LA 319 건축의 역사: 근대성

이 과정은 18세기부터 20세기까지 건축에 관한 주요 발전에 치중합니다. 근대 건축을 3단계로 다룹니다: 발생부터 제1차 세계대전, 1920년부터 1960년대까지 발전 및 다수: 글로벌 모더니즘. 학생들은 모더니즘과 핵심 20세기 건축가들의 토착적 징후를 분석합니다.

LA 327 고전 세계의 예술

이 과정은 그리스와 로마 및 그들의 건설에 대한 메소포타미아와 에집트의 영향에 치중하면서 고대 고전 시대의 예술과 건축을 연구합니다. 학생들은 리서치, 이론적 논문 및 프레젠테이션에 지식을 적용하면서 역사적, 문학적 및 철학적 텍스트의 맥락에서 미술품을 분석합니다.

LA 333 중세 시대의 예술

이 과정은 르네상스 시대까지 서유럽의 예술과 건축은 물론 로마 및 비잔틴 제국의 기독교 예술과 건축에 치중합니다. 장식 예술품도 검토합니다. 학생들은 예술품을 분석하고 그들의 지식을 리서치 보고서와 프레젠테이션에 적용합니다.

LA 343 비교 종교

이 개관 과정은 힌두교, 불교, 유대교, 기독교 및 이슬람교와 같은 고전적 세계 종교의 이념과 역사에 치중합니다. 학생들에게 또한 도교와 유교와 같은 고대 종교의 기본도 소개합니다.

LA 345 과학의 예술, 예술의 과학

이 과정에서 학생들은 예술이 과학적 연구에 미친 영향과 과학이 예술 작업에 미친 영향에 대한 식견과 이해를 습득합니다. 학생들은 예술 운동과 예술가들이 충격적인 비주얼 임팩트를 생성하기 위하여 과학적 지식을 어떻게 적용해 왔는지를 개관합니다.

LA 347 비즈니스 법

이 과정은 비즈니스 법의 역할과 기능을 분석합니다. 합자회사, 법인, 고용, 저작권, 보험, 거래 및 파산을 다루는 법에 유의합니다.

LA 358 사운드 디자인의 창의적 관점 2

이 과정은 1978년부터 현재까지 사운드 디자인과 사운드트랙의 발전을 개관합니다. 그에 대한 전체 역사에서 선택한 사례를 수업에서 소개합니다. 학생들은 자신들의 창작품을 개발하기 위하여 사운드 디자인의 중요성, 기술의 중요성과 주요 역사적 인물들에 대해 배웁니다. 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 지원하기 위하여 사운드 디자인이 어떻게 기능하는지를 강조합니다.

LA 359 도시 사회학

이 과정은 도시의 역할과 기록된 역사 전체에 걸쳐서 도시와 문명의 발달 간의 관계를 탐구합니다. 학생들은 역사적 맥락에서 도시 환경, 기관들 및 사회문화적 시스템을 비교 및 대조합니다. 공동체 내부의 관계, 권력 구조 및 공동체 구성원들이 개인별 표현을 어떻게 추구하는지를 강조합니다.

LA 361 근대의 예술가

이 과정은 1980년부터 현재까지의 예술 운동을 개관하여 현대 예술을 비판적으로 학습합니다. 그래피티 아트, 트랜스 아방가르드, 브리타트, 네오 팝, 스타키즘 및 신 라이프치히 학파 등의 현대 예술운동의 사회적, 정치적 및 기술적 맥락을 검토합니다.

LA 365 일반 심리학

이 과정은 심리학을 개관합니다. 인간의 발달, 인지, 생리 심리학, 심리병리학, 학습과 성격 등의 주제를 포함합니다. 이들 개념을 실용적으로 또는 이론적으로도 적용합니다.

LA 368 문화 경험하기: 현대 예술가를 위한 인류학

이 과정은 학생들에게 인류학 분야를 소개하고 인간의 깊이와 문화의 다양성을 소개합니다. 학생들은 인척관계, 경제, 종교 및 예술적 생산과 관련하여 사람들이 자신들을 어떻게 식별하는지를 비교 및 대조합니다. 학생들은 문화적 차이에 대한 사람들의 태도와 해석을 연구 및 분석합니다.

LA 381 마케팅 요체

이 과정은 유익한 고객 관계를 형성, 관리하고 고객의 요구를 이해하는 것에 대한 학습을 통하여 학생들을 마케팅의 세계에 노출시킵니다. 이 과정은 학생들에게 기본적 마케팅의 요체를 소개하고 마케팅이 제품과 시장 개발의 전략적 토대라는 생각을 강화시킵니다.

LA 382 영화의 역사 3: 현대 영화

이 과정은 현대 영화의 주요 운동들과 1975년부터 현대까지 다음을 포함하는 비디오/디지털 혁명의 탄생을 탐구합니다: 할리우드 블록버스터, 선댄스 영화제, Dogma 95, 정치 다큐멘터리 및 제3세계 뉴웨이브. Steven Spielberg, Spike Lee, Jane Campion, David Lynch, The Coen Brothers, Lars Von Trier, Wong Kar Wai, 그 밖에 거장 감독들의 작품을 검토합니다. 강의와 상연과 함께 과제 독서로 수업을 진행합니다.

LA 383 세계 영화

이 과정은 중요한 해였던 1968년 전후 시기의 영화에 나타난 세계의 정치적, 문화적, 지적 및 도덕적 상태를 검토합니다. 영화 측면에서 이는 극단적 실험, 형태의 탐구 및 국가간의 영향에 동등하게 몰두하였던 시기였습니다.

LA 384 저평가 영화

이 과정은 영화 비평가와 상업 시장에서 일반적으로 묵살했던 영화들을 탐구합니다. 학생들은 대중의 취향, 상업적 성공 가능성 및 비평가의 절찬 간의 관련성과 비관련성을 검토합니다. 강의, 독서 및 상연을 통하여 다양한 저평가 영화와 그 감독들을 검토합니다.

LA 385 히치콕 고찰

이 과정은 그의 영화가 무성영화의 뿌리에서 초기 영국 사운드 영화기를 거쳐서 미국 시대까지 진화한 과정을 포함, 지속적으로 영향력을 갖는 알프레드 히치콕의 영화에 치중합니다. 독서와 영화 감상 숙제와 수업 중 상영과 강의를 병행합니다.

LA 386 공상과학영화의 탐구

이 과정은 20세기 초의 George Miles의 A Trip to the Moon 과 Fritz Lang의 Metropolis로 시작하여 1950년대의 "황금기"에서 오늘날의 특수효과를 사용한 장편 서사 영화에 이르는 공상과학영화의 역사를 탐구합니다. 독서와 영화 감상 숙제가 수업 중 상영과 강의를 병행합니다.

LA 387 여성 영화 감독들

이 과정은 여성들이 할리우드 내는 물론 독립 영화 제작의 필수 부분이었던 영화들을 탐구합니다. 학생들은 여성들이 비즈니스로 영화를 감독할 수 있는 모든 길을 닦은 감독, 제작자 및 스튜디오 사장들을 검토합니다. 강의, 독서 및 상연을 통하여 다양한 영화를 검토합니다.

LA 388 아시아 영화 개관

이 과정은 내러티브 스타일의 분석과 영화 언어를 통하여 학생들에게 다양한 아시아 영화를 보여줍니다. 학생들은 사회적 맥락이 예술, 산업 및 정치적 도구인 영화에 어떤 영향을 미쳤는지를 분석합니다. 일본, 중국, 인도 및 한국의 영화와 제작자들을 탐구합니다.

LA 392 불어 3: 읽기와 쓰기

이 과정은 불어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 치중합니다. 학생들은 또한 여러 가지 불어 사용 문화를 반영하는 상황적 대화, 기사 및 읽을거리를 기초로 어휘와 관용적 표현을 학습합니다. 읽기와 쓰기 능력의 개발은 물론 듣기와 말하기 연습을 계속합니다.

LA 393 스페인어 3: 읽기와 쓰기

이 과정은 스페인어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 치중합니다. 학생들은 또한 여러 가지 스페인어 사용 문화를 반영하는 상황적 대화, 기사 및 읽을거리를 기초로 어휘와 관용적 표현을 학습합니다. 읽기와 쓰기 능력의 개발은 물론 듣기와 말하기 연습을 계속합니다.

LA 395 독일어 3: 읽기와 쓰기

이 과정은 독일어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 치중합니다. 학생들은 또한 여러 가지 독일어 사용 문화를 반영하는 상황적 대화, 기사 및 읽을거리를 기초로 어휘와 관용적 표현을 학습합니다. 읽기와 쓰기 능력의 개발은 물론 듣기와 말하기 연습을 계속합니다.

LA 397 이태리어 3: 읽기와 쓰기

이 과정은 이태리어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 치중합니다. 학생들은 또한 여러 가지 이태리어 사용 문화를 반영하는 상황적 대화, 기사 및 읽을거리를 기초로 어휘와 관용적 표현을 학습합니다. 읽기와 쓰기 능력의 개발은 물론 듣기와 말하기 연습을 계속합니다.

LA 402 고급 픽션 쓰기

학생들은 이 창의적 글쓰기 과정에서 픽션의 예술과 기술을 숙달합니다. 세련되고 성숙한 최종 원고를 만들기 위한 세심하게 통제되는 워크샵에서 학생들의 오리지널 작품을 비평합니다. 내러티브 형식(긴 단편, 소품 및 소설)과 같은 기술적 및 이론적 문제와 자기 절제와 언어를 위한 전략도 토론합니다.

LA 405 가르치기: 원리와 실제

이 과정을 추진하는 3개의 질문은: 어떻게 배우나? 어떻게 가르쳐야 하나? 및 학생들이 배웠다는 것을 어떻게 아는가? 이 실습 과정에는 동료 가르치기, 토론, 독서 및 학생들의 학습 스타일에 대한 기본적 실용 지식, 가르치는 관행, 수업 계획, 평가 및 비평 등이 포함됩니다.

LA 407 비주얼 아트 속의 비틀즈

이 과정은 그들의 커리어 과정 중 패션, 디자인, 영화 및 음악 속의 비틀즈스타일의 진화와 그들과 관련된 비주얼 미디어가 다른 예술가들의 작품에 어떤 영향을 미쳤는지에 치중합니다.

LA 408 디지털 이전의 아날로그: 핑크 및 노웨이브 영화와 음악

이 과정은 1977년부터 1987년까지 뉴욕에서만 있었던 영화, 음악 및 예술계의 크로스-오버 활동을 다룹니다. 이 과정은 선택된 읽을거리와 함께 1970년대부터 1980년대 중반까지의 예술 세계, 클럽의 장면과 음악의 필터를 통해 각 영화를 상영하고 그 역사적 배경에 대해 토론합니다.

LA 410 전자상거래

이 과정은 학생들에게 패션 제품의 온라인 판매의 기본을 제공합니다. 전자상거래 기술의 새로운 전략, 새로 부상하는 웹 기반 비즈니스 모델, 마케팅 혁신 및 강화된 고객 접촉을 위한 최신 기법을 설명합니다.

LA 417 만화를 위한 고급 글쓰기

이 과정은 만화책 대본을 작성하는 고급 기법을 가르칩니다. 학생들은 그래픽 소설을 읽고, 복수의 문제가 있는 오리지널 스토리 아크의 줄거리를 작성하고 완성된 단일 문제 만화책 대본을 만듭니다.

LA 420 이태리 르네상스 예술

이 과정은 이태리에서 1300년에서 1600년까지 조각, 회화 및 건축의 제작에 관련된 주요 예술가, 예술작품 및 역사적 맥락을 검토합니다. 학생들은 에세이와 구두 프레젠테이션으로 르네상스 학문에 대한 기본적 원전의 독서와 영향력 있는 이론의 적용을 통하여 예술작품을 비판적으로 분석합니다.

LA 421 북부 르네상스 예술

이 과정은 1300년에서 1600년까지 네덜란드, 플란더스, 프랑스, 독일 및 영국을 포함한 북유럽의 조각, 회화 및 건축에 관한 주제들을 검토합니다. 학생들은 쓰기 작업과 구두 프레젠테이션으로 르네상스 학문에 대한 일차 자료와 영향력 있는 이론의 적용을 통하여 예술작품을 비판적으로 분석합니다.

LA 422 이태리 바로크 예술

이 과정은 1600년부터 1700년까지 이태리의 예술과 건축에 관한 주제를 검토합니다. 학생들은 쓰기 작업과 구두 프레젠테이션으로 바로크 학문에 대한 일차 자료와 영향력 있는 이론의 적용을 통하여 예술작품을 비판적으로 분석합니다.

LA 423 네덜란드 예술의 황금시대

이 과정은 17세기 화란 공화국과 그 주변 지역의 예술을 검토합니다. 다음 화가들을 다룹니다: 렘브란트, 루벤스, 반다이크, 베르미어, 할스, 도우 및 레이스터 등. 학생들은 쓰기 작업과 프레젠테이션으로 네덜란드 학문에 대한 일차 자료와 영향력 있는 이론의 적용을 통하여 예술작품을 비판적으로 분석합니다.

LA 429 건축 이론

이 과정은 학생들에게 건축이론의 형성 운동과 개념을 소개합니다. 이론의 진화를 추적하여 학생들은 학술적 저술에서 뚜렷한 사유구조와 건축 프로덕션 간의 관련성을 찾습니다. 학생들은 자신들의 작품을 건축 담론과 프로덕션의 연속선 상에 놓습니다.

LA 432 스페인의 예술: 엘 그레코에서 피카소까지

이 과정은 16세기부터 20세기까지 스페인의 예술의 경로를 결정한 주요 예술가, 운동, 사건 및 기관들을 검토합니다. 학생들은 쓰기 작업과 구두 프레젠테이션으로 일차 자료와 이론적 학문의 적용을 통하여 예술작품을 비판적으로 분석합니다.

LA 433 18/19 세기 유럽 예술

이 과정은 19세기 예술과 그것의 18세기 기원을 검토합니다. 계몽시대와 로코코, 신고전주의, 낭만주의, 현실주의 및 인상주의의 미학적 테마에 치중합니다. 학생들은 쓰기 작업과 구두 프레젠테이션으로 일차 자료와 최근의 학문의 적용을 통하여 예술작품을 비판적으로 분석합니다.

GAM 435 기호(Sign)의 힘 기호학과 시각 예술

이 과정은 기호학, 기호와 상징의 이론과 연구를 탐구합니다. 이 과정은 미술, 영화, 그래픽 디자인, 광고와 대중 매체의 분야에서 시각 예술과 기호언어 간의 관계를 탐구합니다.

LA 449 도시설계 이론

이 과정은 학생들에게 네트워크의 상태로서의 도시를 분석하고 설명합니다. 학생들은 중요한 이론에 대한 자신들의 관점과 디자인 관행에 대한 그것의 다양한 효과들을 개발하면서 빠르게 가속화하는 도시 조건, 생태 및 새롭게 부상하는 다양한 논리들을 새로운 건축적 가능성을 위한 촉매로서 탐구합니다.

LA 462 신화와 상징의 힘

이 과정은 다양한 문화적 신화와 그것들의 상징적 표현에 치중합니다. 학생들은 근대 사회를 지배한 신화와 상징을 인식하고 이들 테마를 자신들의 작품 속에서 식별하는 것을 배웁니다.

LA 464 다다이즘 및 초현실주의 개관

다다이즘과 초현실주의는 근대 예술 역사의 전환점을 나타냅니다. 이 두가지 운동은 모더니즘과 포스트모더니즘을 이해하기 위한 기본 요소입니다. 이 과정은 세계1차 대전부터 세계2차 대전 직후까지 국제적 다다이즘과 초현실주의 예술가들의 예술, 문학, 철학 및 영화에 치중합니다.

LA 480 소기업가

이 과정은 소기업의 구상, 기획, 조직 및 운영에 실용적으로 접근합니다. 많은 비즈니스 세계의 실제 예와 애플리케이션에 따른 방법적 관점에서 제시된 이 과정은 학생들에게 장래에 실행할 합리적인 사업 계획을 완성하도록 요청합니다.

GAM 483 인터랙티브 미디어 제작과 기업가 정신

이 과정은 게임과 인터랙티브 엔터테인먼트 사업에서 프로젝트 매니저와 스튜디오 책임자의 역할을 깊이 배웁니다. 학생들은 팀을 구성하고 성공적 스튜디오를 구축하기 위하여 필요한 기술을 학습합니다. 자원의 관리 및 일정과 예산의 준수 등도 주제에 포함됩니다. 비즈니스 구성 및 스튜디오 운영 등의 인디 스튜디오 사업의 이슈들을 다룹니다.

LA 492 불어 4: 숙달

이 과정은 보다 더 고급의 문형을 강조하면서 불어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 계속 치중합니다. 학생들은 예술과 디자인에 관련된 단편과 선택된 문학작품을 읽고 분석하고 평가합니다. 구어와 문어 의사소통을 광범하게 연습합니다.

LA 493 스페인어 4: 숙달

이 과정은 보다 더 고급 수준의 문형을 강조하면서 스페인어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 계속 치중합니다. 학생들은 예술과 디자인에 관련된 단편과 선택된 문학작품을 읽고 분석하고 평가합니다. 구어와 문어 의사소통을 광범하게 연습합니다.

LA 495 독일어 4: 숙달

이 과정은 보다 더 고급의 문형을 강조하면서 독일어 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 계속 치중합니다. 학생들은 예술과 디자인에 관련된 단편과 선택된 문학작품을 읽고 분석하고 평가합니다. 구어와 문어 의사소통을 광범하게 연습합니다.

LA 497 이탈리아어 4: 숙달

이 과정은 보다 더 고급의 문형을 강조하면서 이탈리아 문법의 프레젠테이션과 리뷰에 계속 치중합니다. 학생들은 예술과 디자인에 관련된 단편과 선택된 문학작품을 읽고 분석하고 평가합니다. 구어와 문어 의사소통을 광범하게 연습합니다.

LAN 499 LA 특수 주제

특수 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며 해당 분야의 특별 초청 아티스트가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료가 필요하며 필수 선수강과목은 주제별로 다릅니다.

LA 648 지속가능성과 사회

이 과정은 지속가능성에 대한 현재의 가장 중요한 주제를 다룹니다. 학생들은 우리 사회에 영향을 미치고 지속가능성을 증진하기 위하여 사용할 수 있는 교육, 라이프스타일 및 기술적 전략을 탐구하면서 예술과 디자인에 영향을 미치는 현재의 지속가능성 관련 도전과 정책에 대한 실제적인 지식을 습득합니다.



대학원 인문학

고등교육은 계속 발전합니다. 학사 학위는 표준 기대사항이 되었습니다. 업계 지도자들은 이제 더 이상을 원합니다. 이제 많은 사업분야에서 석사 학위가 필수입니다. 우리 대학교는 점차로 높아지고 있는 기대에 부응하고 있다고 자부하고 있습니다.

‘대학원 인문학’은 대학원 학생들의 필요를 위하여 특별히 고안된 인문학 기반의 교과과정입니다. 지식과 내면으로부터의 열정의 보고에서 위대한 아이디어들이 나옵니다. 여러분의 비전을 세계와 공유하기 위한 도구와 기법을 숙달하도록 가르칠 기회를 주시기 바랍니다.

대학원 과정

GLA 601 르네상스 예술 세계와 그 고전주의적 기원

이 과정은 미학의 전통적 개념을 사용하여 미의 고전적 개념을 기초로 르네상스 예술 작품을 고찰합니다. 르네상스에 영향을 미친 철학자, 인문주의자와 특정 예술가들의 아이디어는 물론 그리스와 로마의 다양한 사상가들을 탐구합니다.

GLA 602 20 세기의 예술과 이념

이 과정은 19세기 및 아방가르드 예술을 간단히 검토한 후 20 세기의 예술 운동, 스타일 및 아이디어의 세계에 치중합니다. 모더니즘, 예술과 문화를 구성하는 요소들을 탐구하면서 다양한 철학, 사회 운동과 예술가들을 고찰합니다.

GLA 603 인류학: 문화 체험

학생들은 독서, 현장 프로젝트와 적극적 참여를 통하여 현대 사회의 사회 집단 내부와 집단 사이의 있는 문화 패턴을 분석하는 데에 인류학의 지배적 이론들을 적용합니다. 시각 예술가로서 학생들이 다른 문화들 간의 의사소통을 발전시키기 위하여 예술, 디자인과 마케팅에 관련된 분야에 치중합니다.

GLA 605 영화 이론과 스타일

이 과정은 카메라, 조명, 편집, 미장센, 음향, 스토리와 연기 분야의 영화 스타일의 형성과 진화를 다룹니다. 미학적 발전과 현대 작품에 영향을 주는 혁신의 배후에 있는 힘을 강조하면서 영화의 역사를 검토합니다.

GLA 606 국경 초월하기: 글로벌 사회의 예술과 문화

이 과정은 유럽과 아메리카의 지배적 문화와 타 문화간의 역사적 관계를 탐구합니다. 학생들은 포스트콜로니얼리즘, 초국가주의 및 글로벌리즘 등의 개념을 고찰하고 이들 요소들이 예술의 제작, 배포 및 소비를 형성했는지를 검토합니다.

GLA 607 계몽주의 시대의 예술과 이념

이 과정은 르네상스부터 근대 초기까지 예술적 스타일과 철학의 진화를 검토하면서 계몽주의 시대의 예술을 탐구합니다. 학생들은 17세기와 18세기 유럽의 바로크와 로코코 운동의 예술가들과 작품에 정보를 준 아이디어의 역사를 검토합니다.

GLA 608 전문 프레젠테이션과 커뮤니케이션의 발달

이 과정 내내 프레젠테이션 포맷을 탐구하고 사용합니다. 질의 응답 형식, 고객에게 말하기, 듣기, 복잡한 아이디어 및 드로잉을 단순화하는 방법, 지도 받는 프레젠테이션, 청중과 고객의 분석, 인터뷰 등의 다양한 의사소통의 형식을 다루고, 일련의 기술 세트, 표현 및 어휘를 제시합니다.

GLA 609 전통 되살리기: 19 세기의 예술과 이념

이 과정에서 학생들은 19세기의 사상과 예술을 학습합니다. 학생들은 유럽과 아메리카의 미학적 환경의 맥락에서 철학, 예술사 및 선택된 문학작품을 학습합니다.

GLA 610 창의성과 수익성간의 균형

이 과정은 웹 디자인과 뉴미디어 전공 대학원 학생들에게 적합합니다. 학생들은 한 조직의 웹 상의 지위를 위한 창의적 방향을 정하는 데 필요한 기술을 자신들의 포트폴리오에서 보여줍니다.

GLA 611 문화적 내러티브

이 과정은 문학 속의 다양한 문화적 목소리를 탐구하여 학생들에게 시공을 초월하는 일련의 특정 조합의 문화와 주제 환경에서 예술가의 표현 능력을 보여줍니다. 학생들은 몇몇 크리에이티브 텍스트를 읽고 매주 수업 중 토론에 참가하고, 에세이에 비판적 사고 능력을 적용합니다.

GLA 612 석사 학생을 위한 글쓰기와 리서치

이 과정은 청중과 목적을 강조하면서 학생들을 글쓰기 과정을 통하여 지도하고, 아이디어 생성, 리서치, 초고 만들기과 편집 등 글쓰기의 여러 단계를 다루는 전략을 제공합니다. 이들 활동은 학생들이 직업세계에서 장래의 글쓰기 요구를 충족하는 것은 물론 최종 프로젝트의 개념을 개발하고 분명히 표현합니다.

GLA 613 20세기 패션 예술의 역사

이 과정은 20세기 초부터 현재까지 패션 디자인의 역사적 및 교차문화적 영향을 탐구합니다. 학생들은 해당 기간의 사회 경제적 환경과 그것이 현대 패션에 어떻게 관련되는가에 대한 이해를 발전시키면서 각 10년의 핵심 룩(look)을 검토합니다.

웹사이트(<https://catalog.academyart.edu>)에서
학사 일정, 입학구비요건 및 등록금을 검토하고
온라인으로 등록하십시오.

ARH 614 건축 전문 관행

이 과정은 학생들에게 건축 용역을 제공하는 비즈니스를 소개합니다. 건축사 면허, 전문 건축 회사들의 설립과 운영 방법, 프로젝트 관리 방법, 약정과 계약, 수가와 보수, 윤리, 보험, 토지 사용 과정 및 컨설턴트와 시공사와의 관계를 이해하는 것을 강조합니다.

GLA 615 그래픽 디자인의 역사

이 과정은 디자인의 발달에 영향을 미친 역사적, 문화적, 사회적 및 정치적 운동을 탐구합니다. 중요한 전문가들과 현대 디자인에 대한 그들의 기여를 활용하는 것에 세심한 주의를 기울입니다.

GLA 615 그래픽 디자인의 역사

이 과정은 그래픽 디자인의 발전에 영향을 미친 역사적, 문화적, 사회적 및 정치적 움직임을 깊이 고찰하며 EAP 603과 그 뒷단계 ESL 학생들을 위하여 설치되었습니다.

GLA 616 신성 기하학

이 과정은 신성한 기하학의 원리들이 우주, 태양, 달, 행성, 하늘 및 만다라는 물론 원, 타원형 및 바퀴에 어떤 영향을 미치는지를 시각적으로 탐구합니다. 아티스트와 디자이너들의 창의적 프로세스도 탐구합니다.

GLA 617 근대 세계를 위한 신화학

이 과정은 여러 관점에서 다양한 문화적 신화와 그들의 상징적 표현을 탐구합니다. 학생들은 표준적인 분석 모형을 적용하여 신화를 해석하고 토론하며, 신화학의 역사를 탐구하며, 신화의 형태를 인식하고 그것들이 현대 문화는 물론 고대 및 부족 사회에서 어떻게 작동하였는지를 배웁니다.

GLA 618 영화 음악의 역사: 영화음악 작곡 기술

이 과정은 무성 영화의 초기 발상기부터 오늘날 우리가 듣는 다수의 스타일까지 영화 음악 악보의 발전을 개관합니다. 선택한 사례를 수업에서 보여줍니다. 스토리의 미학적 및 내러티브 요소를 표현하는 데에 악보가 어떻게 기능하는가를 배웁니다.

GLA 619 근대 미국연극 속의 문화와 정체성

이 과정은 희곡 문학에 영향력 있는 여성, 동성애자 및 다문화 문인들의 목소리를 강조하면서 1940년 이후 미국 연극에 나타난 정체성, 커뮤니티, 젠더, 인종 및 섹슈얼리티 등의 주제들을 검토합니다. 학생들은 배우의 관점에서 연극을 분석하고 미국 문화에서 그들의 사회역사적 중요성과 예술적 기여를 확인합니다.

GLA 621 캐릭터 애니메이션의 역사와 기법

강의와 광범한 상연의 결합을 통하여 학생들은 예술과 기술로서의 애니메이션의 역사를 배웁니다. 여러 다른 지역적 스타일, 사회의 반영으로서의 애니메이션, 3차원의 저주를 깨뜨리려는 초기의 시도, 오늘날의 애니메이션에 이전 작품들이 반영되는 방식 등의 주제를 포함합니다.

GLA 622 VFX의 역사와 기법

이 수업은 특수효과 기법의 역사를 분석하고 그 지식을 현대의 시각효과와 애니메이션에 적용합니다. 인-카메라 기법으로 시작하여, 전통적 스톱 모션, 모션 제어, 매트 페인팅, 모델과 축소모형에서 현대의 컴퓨터에서 생성된 시각효과와 애니메이션, 합성과 제작 방법론 등의 주제를 다룹니다.

GLA 623 게임의 역사와 기술

이 과정은 보드 게임에서 가장 복잡한 PC와 콘솔 게임에 이르는 게임의 역사를 개관합니다. 게임 디자인, 이론, 비선형 스토리텔링, 프리프로덕션 및 게임 아트를 검토합니다. 사회 내에서 게임의 사용 및 게임을 통하여 사람들이 다른 사람과 관계를 맺는 방법을 강조합니다.

GLA 624 비주얼 디벨롭먼트의 역사

이 과정은 다양한 플랫폼과 전문분야에 걸친 비주얼 디자인의 지식을 확대하고 그것을 더 넓은 역사적 맥락에 놓습니다. 학생은 라이브 액션, 애니메이션 영화, 텔레비전과 게임의 시각 언어에 노출됩니다.

GLA 625 사진의 역사

이 과정은 사진의 역사와 비주얼 아트에 미친 사진의 영향을 탐구합니다. 사진의 전체 역사에 걸쳐 주요 사진 운동과 장르를 이론적 및 응용 면에서 정의하고 학습합니다.

GLA 626 사진사의 비즈니스 관행과 원리

이 과정에서 학생들은 각자가 집중하는 분야를 위한 타당한 비즈니스 및 마케팅 계획을 설정하기 위하여 사진 업계의 비즈니스 관행과 표준을 검토하고 그것을 기초로 계속 탐구합니다. '미술', '상업미술', '다큐멘터리' 및 '사진 가르치기'를 위한 현대의 비즈니스와 전문적 관행을 토론합니다.

GLA 627 글로벌 세계의 산업 디자인

이 과정은 문화적 표현 형태 그리고 거래 및 전문 활동으로서의 산업 디자인을 탐구합니다. 디자인의 성질, 문화적 함의 및 오늘날 글로벌 세계에서 문화들 간의 디자인 등의 주제를 포함합니다.

GLA 629 미국 일러스트레이션 150년

이 과정은 19세기 중반부터 20세기까지 미국의 중요한 일러스트레이터들의 작품을 종합적으로 개관합니다. 해당 시대의 인쇄와 광고 능력과 관련하여 기법과 스타일을 분석합니다. 해당 시대의 문화적 행태에 미친 일러스트레이션의 영향을 탐구합니다.

GLA 630 지속가능 디자인 개관

이 과정은 지속가능한 디자인 개념과 21세기 디자인에 영향을 미치는 환경의 문제에 치중합니다. 학생들은 사실을 검토하고 개인적인 철학에 이르는 지속가능성에 관한 의견을 개발합니다.

GLA 631 산업 디자인 공정

매우 인터랙티브한 이 과정은 산업 디자인의 프로세스와 그것이 여러 창의적 분야에 어떻게 적용되는지를 탐구합니다. 학생들은 비디오, 데모, 강의, 그룹 활동, 개인별 과제, 프레젠테이션, 읽기와 사례 연구를 통하여 창의적으로 기회를 추구하고 문제를 해결하는 데 필요한 프로세스와 연습에 대해 배웁니다.

GLA 632 디자인학: 민족지학적 방법

이 과정은 잠재 고객과 사용자들의 동기와 행태를 분석합니다. 학생들은 실제 생활의 맥락에서 공부하면서 인터뷰 및 서베이 전략, 관찰 기술 및 여타 민족지학적 연구 방법을 적용합니다. 학생들은 다양한 형태의 질적 및 양적 데이터를 사용하여 디자인 프로세스를 알리기 위하여 스토리와 창의적 통찰력을 개발합니다.

GLA 634 인테리어 디자이너를 위한 전문 실습

이 과정은 전문적 인테리어 디자이너로서 효과적이 되기 위해 필요한 비즈니스 능력을 강조합니다. 직업윤리, 수수료 수익, 청구와 회계, 구매서류와 점유 후 평가를 토론합니다. 국가 시험, 주 정부 자격증 및 허가 등 전문가 조직 참여와 커리어 경로의 혜택을 설명합니다.

GLA 636 애니메이터를 위한 연기

이 과정은 학생들의 시각적 및 말로 전달하는 능력을 강화할 연기와 감독 기술에 치중합니다. 이 과정은 무언극, 보이스-오버 연기와 즉흥 연기의 3가지 필수적 요소에 집중합니다. 코미디를 만들고 공연하는 방법의 학습을 강조합니다.

GLA 640 도시 조경의 역사

이 과정은 세계 각지의 정원, 공원, 광장 및 주립, 국립 공원 시스템 등 열린 공간의 문화적 역사를 탐구합니다. 학생들에게 산업화, 점증하는 도시화, 사회 개혁, 생태에 대한 우려, 자연 자원의 보존 등에 영향을 받는 자연을 인식하는 것을 소개합니다.

GLA 670 애니메이션과 VFX의 전문적 관행

이 과정은 MFA 후보 학생들이 자신들이 의도하는 커리어를 위하여 최선으로 준비하도록 전통적 및 디지털 매체 양쪽에서 전문적 애니메이션, 시각효과 및 게임 산업이 그들에게 기대하는 바를 알려줍니다. 의사소통, 협업, 네트워킹, 마케팅 및 직장의 파이프라인을 강조합니다.

GLA 671 패션 전문 관행과 커뮤니케이션

이 과정은 학생들에게 패션 업계의 직업환경에 대한 기대를 알려줍니다. 이력서 쓰기, 취업 인터뷰 준비 및 전문 포트폴리오의 개발을 강조합니다.

GLA 672 산업 디자이너의 전문 관행과 커뮤니케이션

이 과정에서 학생들은 비즈니스 세계에서 활동하는 것을 배웁니다. 학생들은 건설한 전문가 아이덴티티를 만들면서 신제품을 구상, 자금조달, 프로토타입 제작 및 출시하기 위하여 전문적 의사소통과 연구 기술을 적용하여 소규모 비즈니스를 구상, 계획 및 조직합니다.

GLA 673 엔터테인먼트 전문 관행

이 과정은 학생들에게 영화 업계의 비즈니스와 법적 업무를 소개합니다. 전문 영화 프로젝트와 제작사의 조직 및 운영, 프로젝트 금융, 지적 재산의 보호, 계약서의 초안작성과 협상, 수수료, 이익 및 여타 보상의 참여, 보험, 등장인물과 제작 요원과의 관계 등을 이해하는 것을 강조합니다.

GLA 674 미술가의 전문적 관행

이 과정은 학생들에게 전문적 프레젠테이션을 위한 작품을 준비하게 해 주며 자신들의 전문 분야의 비즈니스 간행물들을 소개합니다. 이력서, 자기 소개서, 아티스트 바이오와 아티스트 작품의 전문 사진 컬렉션을 포함하는 포트폴리오와 아티스트 웹사이트의 제작을 강조합니다.

GLA 675 일러스트레이터의 전문 관행

이 과정은 일러스트레이션 전공 학생들에게 전문적 프레젠테이션을 위한 작품을 준비하게 해 주며 자신들의 전문 분야의 비즈니스 간행물들을 소개합니다. 개인별로 커리어를 분석하고 도움이 되는 재무 전략을 세워 아티스트의 웹사이트를 중심으로 설득력 있는 다채널 포트폴리오 패키지를 제작합니다.

GLA 676 디자이너와 광고인의 전문 관행

이 과정은 그래픽 디자인, 웹 디자인 및 뉴미디어와 광고 분야의 전문 관행에 치중합니다. 이들 3개의 연관된 분야가 공유하는 가장 흔한 비즈니스 이슈들을 깊이 있게 다룹니다. 학생들은 개인별 커리어 계획을 세우고 법적, 프로젝트 관리 이슈와 해결책들을 학습합니다.

GLA 677 가르치는 아티스트의 전문 관행

이 과정은 공립학교(K-12) 밖에서 가르치려는 아티스트와 디자이너들을 위하여 고안되었습니다. 동료들에게 수업을 설계하여 가르치면서 학습을 이해하는 것에 기초한 기본 기술을 구축하고, 잠재 고용주에게 제시하기에 적합한 포트폴리오를 개발하고 이미 존재하는 채용 기회를 확인합니다.

GLA 678 게임 개발자의 전문 관행

이 과정은 MFA 후보 학생들에게 전문 게임 업계의 기대를 알려줍니다. 또한 학생들이 의도하는 커리어를 위하여 최선의 준비를 갖추도록 각종 직업환경과 게임 장르 간의 개발 관행상의 차이점에 익숙해 집니다.

GLA 679 비주얼 디벨롭먼트의 전문 관행

이 과정은 애니메이션, 게임 및 영화 산업을 위한 비주얼 디벨롭먼트의 전문 관행에 치중합니다. 이들 3개의 연관된 분야가 공유하는 가장 흔한 비즈니스 이슈들을 깊이 다룹니다. 학생들은 개인별 커리어 계획을 세우고 법적, 프로젝트 관리 이슈와 해결책들을 학습합니다. 의사소통, 협업, 클라우드 펀딩, 네트워킹, 마케팅 및 직장의 파이프라인을 강조합니다.

GLA 680 음악과 사운드 디자인 전문 관행

이 과정은 학생들에게 작곡가, 사운드 디자이너 및 오디오 아티스트로서 일할 때 자신들에게 영향을 미칠 비즈니스와 법적 문제를 소개합니다. 전문 영화 프로젝트와 회사들의 조직 및 운영, 음악 라이선싱, 프로젝트 파이낸싱, 지적 재산의 보호, 계약서의 초안 작성과 협상, 수수료, 이익 및 여타 보상의 참여, 보험, 기타 비즈니스, 법률 및 크리에이티브 전문가들과의 관계 등을 강조합니다.

GLA 681 조정설계 전문 실습

이 과정은 효과적이고 책임있는 조정설계사에게 필요한 전문 비즈니스 기술과 지식에 치중합니다. 학생들은 설계 및 건설 과정에 관련된 여러 법적 및 계약 관계에 대하여 배웁니다. 직업윤리, 보험과 같은 주제도 토론합니다.

GLA 685 엔터테인먼트를 위한 소셜 미디어 마케팅

앱, 패션 라인, 게임, 제품, 영화 또는 다른 작품을 만들든 간에 이 과정은 점차 중요해지는 클라우드 펀딩과 소셜 미디어 마케팅의 세계에 대한 가장 최신의 정보를 제공합니다. 자금 확보, 브랜드 구축, 후원자 모집 및 꿈의 프로젝트를 실현하는 방법을 배웁니다.

GLA 699 특수 주제

특별 주제 클래스의 내용은 매 학기마다 다르며, 해당 분야의 전문가가 지도합니다. 더 자세한 정보를 얻기 위하여 학과장이나 지도교수에게 문의할 수 있습니다. 일부 특수 주제는 별도의 수업료와 필수 선수강과목이 필요하며, 학과장의 승인이 필요함을 유의하십시오.

GLA 712 사이언스 픽션과 판타지

이 과정은 문학, 영화 및 게임 속의 사이언스 픽션과 판타지를 비판적 및 역사적으로 개관합니다. 사이언스 픽션과 판타지의 역사, 장르 및 진화과정, 그리고 작품들이 사회적 및 문화적 맥락에 반영되는 방법을 강조합니다.

GLA 713 창의적 글쓰기

이 수업은 학생들이 창의적 글쓰기 프로세스에 친숙해지도록 고안되었습니다. 학생들은 오리지널 시, 산문 및 픽션을 통하여 자신들을 표현합니다. 주제, 감정, 플롯, 모티브 및 캐릭터는 물론 비유에 치중합니다.

GLA 714 연기

학생들은 활기차고 신체적으로 연결된 연기를 가능케 하는 연기 기법을 사용하여 대본에 생명을 불어넣는 법을 배웁니다. 학생들은 배우들이 상상과 몸짓으로 대본에 접근하는 방법을 배우고 현대의 연극 및 영화 각본으로부터의 장면과 독백을 연기합니다.

GLA 716 '분노의 질주' (Fast & Furious):

단편 영화의 세계

이 과정은 단편 영화의 역사와 성질을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 10초 내지 12분 길이의 단편 영화의 컨셉을 개발하는 것을 배우고, 대본과 스토리보드에서 관중을 즐겁게 하는 영화 매체로 바꾸는 데 필요한 기술을 사용하여 활용가능한 컨셉을 개발합니다.

GLA 903 대학원 유럽 세미나

이 3주간의 과정에서 학생들은 유럽의 특정 도시 또는 지역의 예술을 보게됩니다. 강의와 선정된 지방의 건축물과 도시의 박물관의 방문을 병행합니다. 이 세미나의 목적지는 매년 변경되므로 구체적 장소의 수업 일정을 문의하십시오.

GLA 905 대학원 피렌체 세미나 르네상스

예술과 건축

이 몰입형 과정은 학생들에게 이태리 피렌체의 현장 경험을 통하여 중요한 예술과 건축물을 소개합니다. 글쓰기와 스케칭 과제로 학생들에게 르네상스 시대와 그것의 엄청난 영향을 배울 기회를 주면서 피렌체의 문화 유산의 풍부한 역사를 강의와 독서로 제시합니다.



온라인

창의적. 대화형. 유연함.

Academy of Art University의 온라인 교육은 여러분의 창의성을 최대한 살릴 수 있도록 유연하고 혁신적인 프로그램을 제공합니다. 이 수업은 업계 전문가들이 풍부한 멀티미디어를 활용하여 가르칩니다.

학부 및 대학원 학위 프로그램에 관심이 있거나 단지 일부의 예술 수업만 수강하기를 원하면, 오늘 온라인 수업에 대하여 더 자세히 알아보십시오! 800.544.2787 또는 415.274.2200(미국 이외)으로 전화하십시오. 또한 이 대학교의 웹사이트 www.academyart.edu를 방문할 수 있습니다.

전체 학위 프로그램을 온라인으로 수강할 수 있나요? 온라인 및 온캠퍼스 양쪽으로 수강할 수 있나요? 위의 두가지 질문 모두에 대한 답은 예입니다! 온라인으로 학위를 획득하거나 학위를 받기 위하여 온라인과 온캠퍼스 프로그램을 결합하여 수강할 수 있습니다. 선택은 여러분의 몫입니다! 또한, 개인의 발전을 위하여 온라인으로 수강할 수 있습니다.

이 대학교의 온라인 교육이 다른 대학에서 제공하는 온라인 프로그램과의 차이점은 무엇인가요? 이 대학의 온라인 프로그램은 내용이 풍부하고, 의사소통, 학습 및 기술 습득을 촉진하기 위하여 멀티미디어를 활용하는 고도로 집중된 교과과정입니다. 전문적 데모 비디오, 오디오 및 비주얼 인터페이스로 완전한 대화형 학습 경험을 제공합니다.

최신 교과과정과 학위 프로그램을 어떻게 확인합니까? 현재 제공 중인 온라인 수업 이외에 새로운 학위 프로그램과 수업을 계속 추가하고 있습니다. 현재 제공 중인 과정, 학위 및 수료증에 대한 모든 최신 정보는 웹사이트 online.academyart.edu를 방문하십시오.

급우들과 접촉합니까? 제한된 클래스 크기, 인터넷의 종합적 사용 및 회의 소프트웨어를 사용하므로 학생들이 교수들과 하듯이 급우들 간에 대화할 수 있는 세미나 형식의 "교실" 환경을 온라인 강사가 조성합니다. 온라인 토론은 동시적이 아니므로(동시 참여 불필요), 언제든지 원하는 경우에 질문하고 토론에 기여할 수 있습니다.

필요시 강사에게 연락할 수 있습니까? 온라인 토론, 학급 이메일 또는 전화로 강사에게 연락할 수 있습니다.

이 대학교가 “홈스쿨”이란 용어를 재정의 하였습니다.

온라인 수업에서 학업이나 언어의 도움을 받을 수 있습니까?

학업 지원: 온라인 학업 지원팀이 개인적인 학업 도움을 제공합니다. 다음을 위한 방법을 포함하는 온라인 학습 전략에 치중합니다:

유연한 수업 환경에서 시간을 효과적으로 관리 강사와 동료 급우들과 소통 토론에 성공적으로 참여

도움을 쉽게 요청할 수 있습니다 - 학생 홈페이지의 Academy Resource Center 링크를 클릭하면 됩니다.

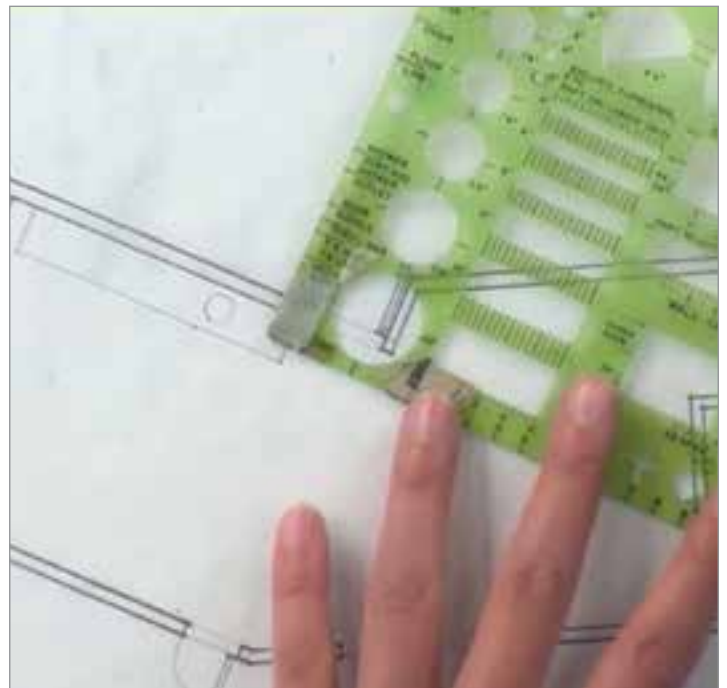
글쓰기 지원: 학생들은 이메일로 자신들의 글에 대한 피드백을 받기 위하여 Online Writing Lab(OWL)을 사용할 수 있습니다. Academy of Art University의 수업에 등록한 모든 학생들이 OWL을 이용할 수 있습니다. 베이 지역에 거주하는 학생들은 작문을 개선하기 위하여 캠퍼스 내 Writing Lab을 이용하여 작문 튜터와 직접 대면하며 공부할 수 있습니다.

영어 지원: 모든 온라인 학생들에게 영어 지원을 제공합니다. 질문에 대답하고 어려운 개념을 설명하기 위하여 일부 온라인 과정은 수업 중 영어 강사가 참여합니다. 수업에 영어 강사가 참여하지 않는 경우 학생들은 자신들의 홈페이지 우측에 있는 ESL 링크를 클릭하여 도움을 요청할 수 있습니다. 이 지역 거주 온라인 학생들을 위하여 캠퍼스에서 스터디그룹이 열립니다.

온라인 수업의 구성요소는 무엇이며 어떻게 참가하나요? 물리적 캠퍼스와 마찬가지로 온라인 수업에도 학생, 강사, 지도교수와 직원이 있습니다. 유일한 차이는 학생들이 웹 기반의 토론, 이메일, 전화 및 팩스를 사용하여 대화한다는 것입니다. 손을 드는 대신에 온라인 토론에서 질문을 할 수 있습니다. 수업 내용을 언제든지 필요시에 이용할 수 있으므로 시간에 맞추어 강의실에 도착하는 것에 대하여 전혀 걱정할 필요가 없습니다. 각 모듈이나 레슨을 위한 배정된 시간 내에 자료와 과제를 완료하면, 토론, 강의 및 과제는 언제 어디서나 여러분이 원하는 대로 검토할 수 있습니다. 선택한 과정의 콘텐츠에 여러분의 수강/참여 필요성이 명확하게 표시됩니다. 수업의 수준과 세계 각지의 학생들 간의 대화는 매우 우수합니다.



Drafting a Plan

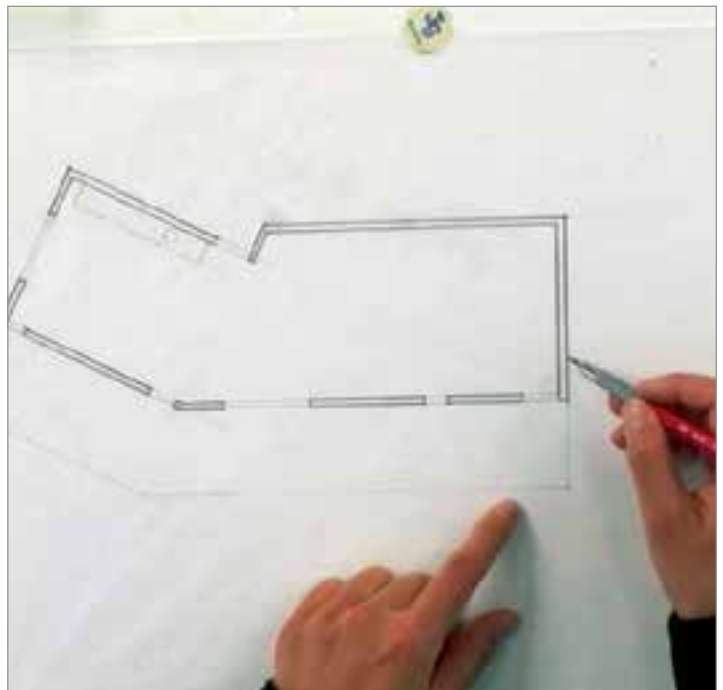
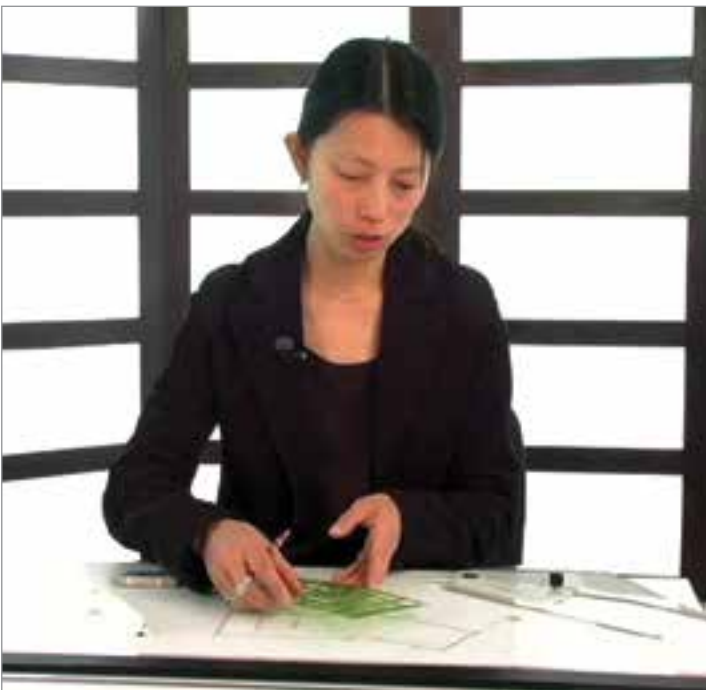


온라인 토론: 여러분의 웹 브라우저를 통하여 온라인 토론에 글을 올리거나 강사에게 이메일을 보낼 수 있습니다. 온라인 수업을 위한 회의는 전적으로 웹 기반입니다. 웹 기반의 회의 시스템은 오늘날의 원격 교육을 위한 가장 효과적인 인터랙티브 장치입니다. 수업 중 토론에 텍스트, 그래픽스, HTML 및 인터넷 링크를 올릴 수 있습니다. 여러분에게 필요한 전부는 수업 중 토론에 접속하거나 대화하기 위한 현재의 웹 브라우저입니다.

어떤 수업 자료가 필요하며 어디에서 구입합니까? 많은 수업을 위하여 책과 여타 자료를 구입해야 합니다. 첫날 수업에 맞추어 가급적 일찍 교재를 주문하십시오!! 어떤 필요한 책 또는 자료를 어떻게 주문해야 하는지에 대한 지시사항이 각 수업을 설명하는 웹 페이지에 있습니다. 교재와 소프트웨어에 대한 질문이 있으면 online@academyart.edu에 문의할 수 있습니다.

필수 선수강 과목이나 요건이 무엇입니까? 제가 등록 자격이 있는지를 어떻게 알 수 있습니까? 필수 선수강 과목이나 요건은 Academy of Art University 일반 카탈로그나 클래스 게시판에 기술된 것과 같습니다. 온라인 프로그램에 대한 이 정보는 온라인 코스 스케줄에도 제공됩니다.

맥킨토시 또는 PC 컴퓨터를 사용해야 합니까? 대부분의 온라인 수업은 맥킨토시 또는 PC 컴퓨터로 이수할 수 있지만, 코스 카탈로그의 개별 온라인 수업의 설명 페이지에 맥킨토시 또는 PC 컴퓨터 둘 중 하나로만 사용 가능한 소프트웨어를 요구하는 특정 온라인 수업을 확인해 주고 있습니다. 온라인 수강 학생들은 새로 컴퓨터를 구입하기 전에 자신들이 추구하는 학위를 위한 온라인 수업 설명 페이지를 참고할 것을 권합니다.



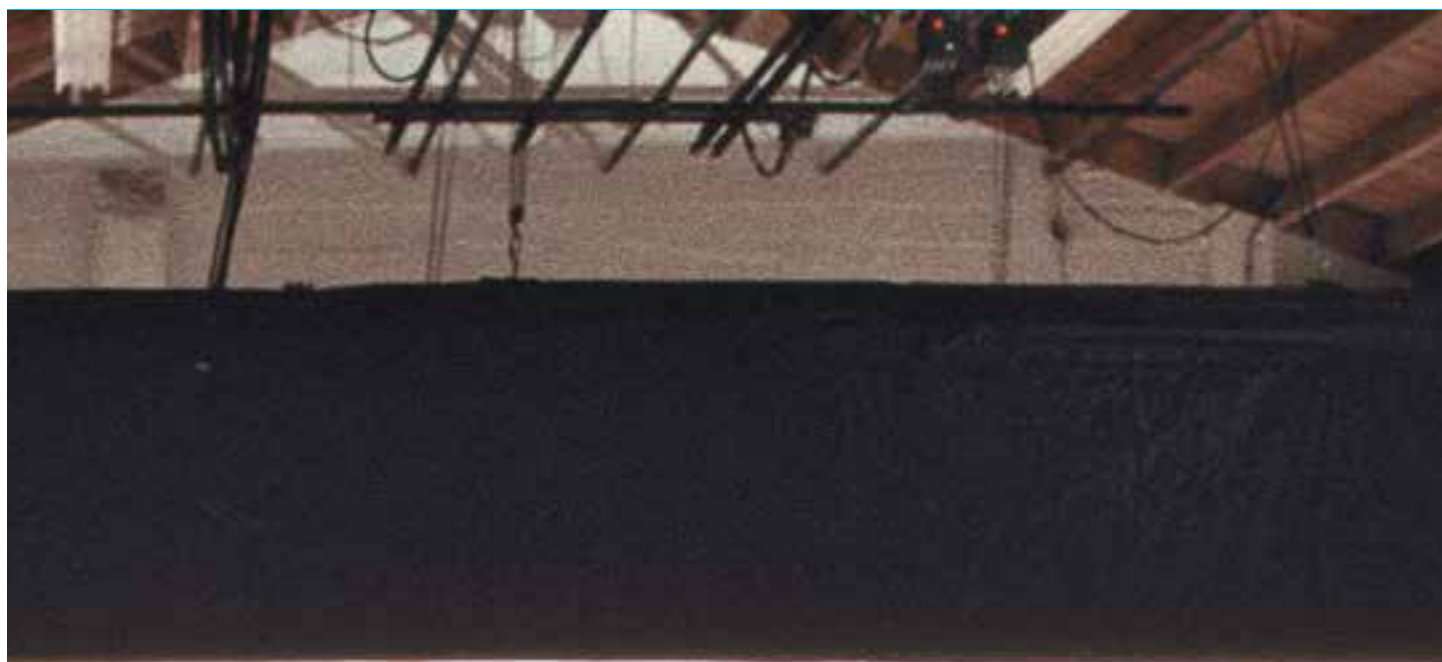


모든 수준을 위한 프로그램

대학 입학전 프로그램
개인적 심화학습
평생 예술교육
직업적 개발









체육



예술가이자 운동선수가 되십시오.

Academy of Art University는 NCAA에 가입하고 있는
유일의 4년제 예술 대학교입니다.

우리 대학교의 체육 프로그램은 선수들이 예술가들이므로 예술가와 운동 마니아에 대한 고정관념을 깨뜨리고 있습니다. 과감한 표현, 집중된 의도와 분출하는 열정은 단지 위대한 예술가 뿐만 아니라 최고 운동선수의 징표입니다.

2008년에 경쟁력 있는 “예술가-운동선수”의 개념을 도입하였던 Urban Knights는 2012년에 NCAA Division II의 정규 회원 자격을 확보하였고, Academy of Art를 단순히 최고의 예술 학교 이상으로 만드는 16개의 대학간 스포츠를 계속 지원하고 있습니다.



경쟁적인 스포츠에 아울러 Academy of Art University는 레크리에셔널 스포츠와 체력단련부를 가지고 있습니다. 예술가들은 자신들의 몸이 명작을 만드는 도구라는 사실을 자주 잊어 버립니다. 영양학 수업과 학내 팀들이 몸을 이해하고 예술 분야에서 지속적인 커리어를 위하여 창의적 에너지를 쏟도록 도와 줍니다.

Academy의 체육

대학간 스포츠

NCAA 및 PacWest Conference 회원

가을 대학 대항 팀

- 크로스 컨트리 (m/w)
- 축구 (m/w)
- 배구 (w)

겨울 대학 대항 팀

- 농구 (m/w)
- 실내 트랙과 필드 (m/w)

봄 대학 대항 팀

- 야구 (m)
- 소프트볼 (w)
- 옥외 트랙과 필드 (m/w)
- 골프 (m/w)
- 테니스 (w)

수많은 학내 스포츠 경기와 클럽 활동을 제공합니다.

Knights By The Numbers

- 200 Artist-Athletes
- 122 NCAA All-West Region Honors
- 55 NCAA DII All-American Trophies
- 35개 국가를 대표
- 16개의 스포츠 팀
- 13 NCAA DII Post-Season Appearances
- 3 Pacific West Conference Championships
- NCAA의 유일한 예술 학교

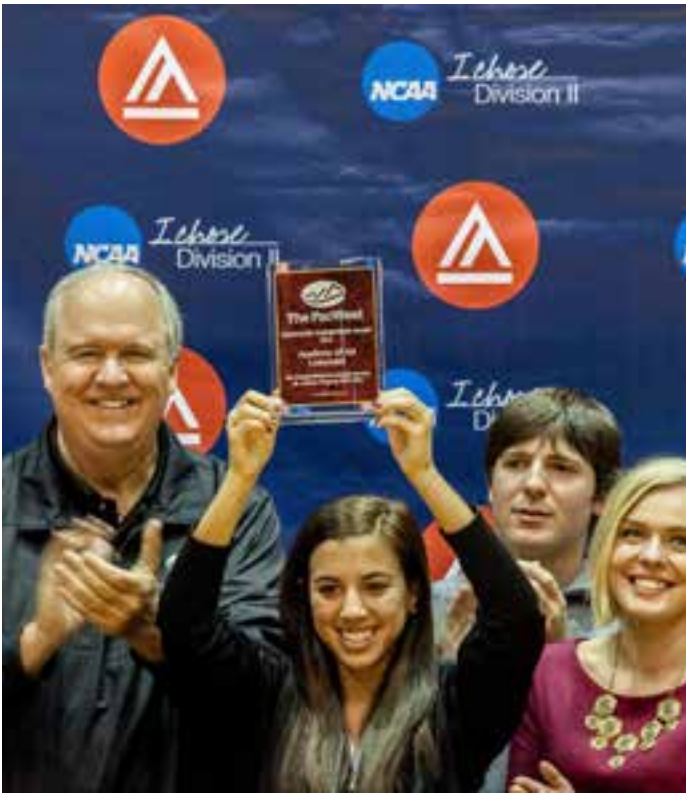
레크리에이션 및 건강부는 댄스 수업에서 학내 경기에 이르는 다양한 활동을 제공합니다.

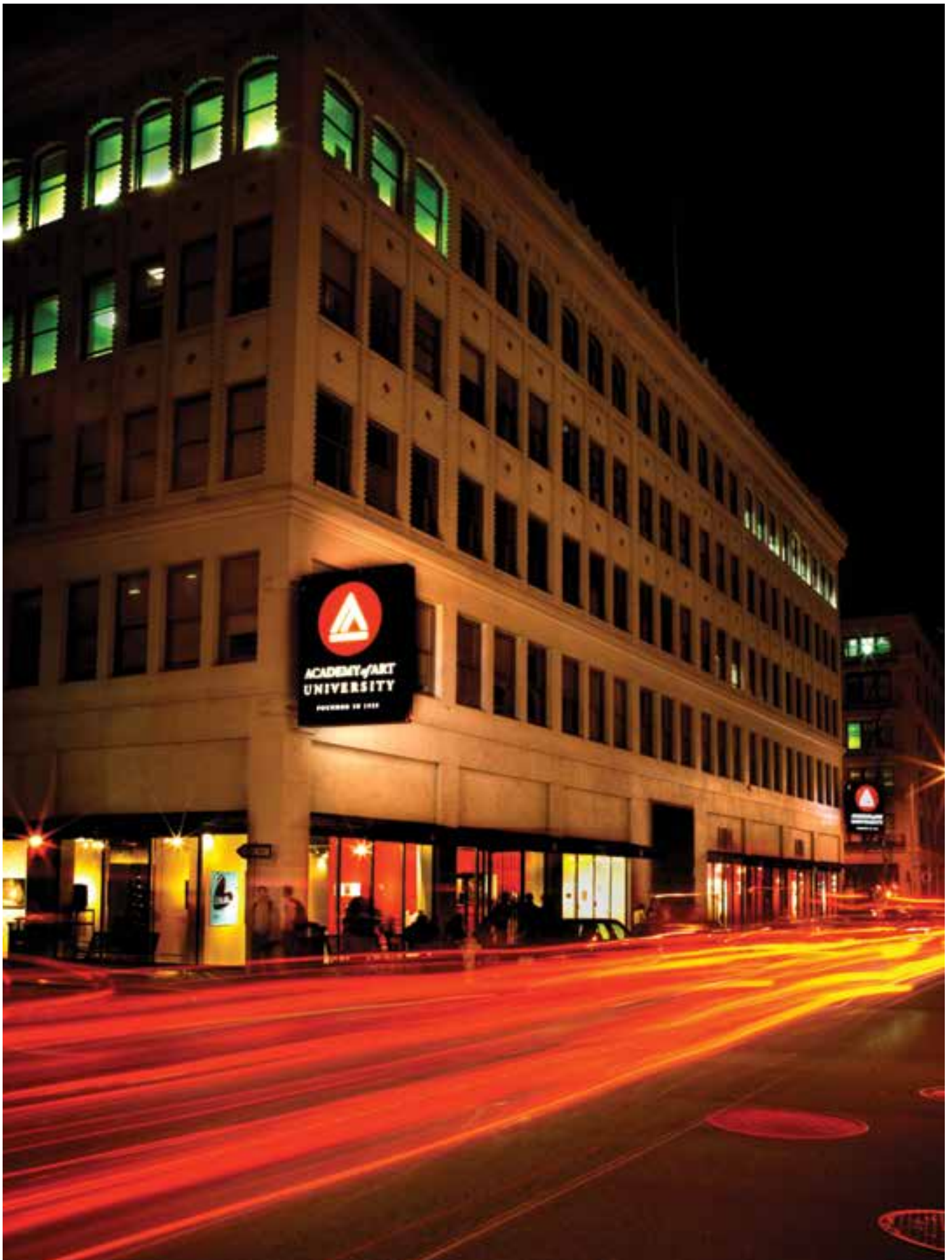
캠퍼스 생활은 건강과 피트니스에서 전공 단위 그룹에 이르는 수 많은 클럽 활동을 제공합니다.



URBAN
KNIGHTS







캠퍼스 안내

장학금 및 수업료
캠퍼스 생활과 리더십
학업 자원
학사 일정
캠퍼스 지도
입학 안내

캠퍼스

도심 소재 캠퍼스

Academy of Art University는 학생들에게 독특한 도시 소재 캠퍼스를 제공합니다: 샌프란시스코 시. 베이 지역은 활기 넘치는 혁신의 중심지입니다. Academy of Art University 학생들은 첨단 기술, 지속가능 디자인 및 창의적 예술을 융합하면서 이 독특한 지역에서 많은 혜택을 누립니다. 캠퍼스 수강 학생들은 학교와 이 도시에서 아티스트들 및 디자이너들의 활기찬 커뮤니티에 참가합니다. 놀랍도록 아름다운 베이 지역 환경의 독창성과 최첨단 시설 및 장비를 활용하여 학생들은 자신들의 창의적 비전을 실현할 수 있습니다. 베이 지역 도시에 있는 우리 대학교에서 공부하십시오.

주된 수업 장소

79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105

온라인

예술 및 디자인 분야에서 특히 뛰어난 본교 학부 및 대학원의 온라인 학위 프로그램들은 온캠퍼스 프로그램들과 마찬가지로 훌륭하고 유연성이 더 큰 교육을 제공합니다. 온라인 수강으로 학생들은 학업과 직장, 가정 및 다른 업무와 병행할 수 있습니다. 본교는 인가받은 대학교로서 최고 수준의 교육, 수업, 및 효율성을 보장합니다. 본교의 수업은 전문 예술가와 디자이너들이 사용하는 기술과 기법을 가르침으로써 귀하가 창의력을 최대한 활용할 수 있도록 도와 줍니다.

더 자세한 것은 웹사이트 www.online.academyart.edu에 있습니다.



UNIVERSITY LIFE



수업료 안내

2016년 여름

학부 수업료	단위 당 \$835
대학원 및 예술교사 자격증 수업료 단위	당 \$935

2016년 가을 발효

학부 수업료	단위 당 \$873
대학원 및 예술교사 자격증 수업료 단위	당 \$982

학자금 지원

많은 학생들은 대학에 가기 위하여 학자금 지원이 필요합니다. 학생들이 이용할 수 있는 다양한 학자금 지원이 있으므로 학자금 지원 옵션을 협의하기 위한 여러분의 연락을 환영합니다. 우리 대학교는 여러분들이 학자금 지원을 받을 수 있도록 도와줍니다.

수업료 납부

- 수업료는 과목 단위로 부과합니다.
- 매 학기 등록한 단위 수에 따라 수업료를 냅니다.
- 또한, 명시된 별도 과정 수수료는 물론 입학 지원료 및 등록비를 납부해야 합니다.
- 수업료는 각 학기 첫 수강일 직전 토요일까지 납부해야 합니다.

수업 관련 수수료

많은 수업에 대하여 별도 수수료를 납부해야 합니다. 수수료는 이 카타로그의 수업 개요에 명시되어 있습니다. 수수료는 수업료 납부 마감일까지 납부해야 합니다. 이 수수료는 수업을 위한 소모품과 장비 관련 비용입니다.

한 학년 수업료의 전형적인 예

2016년 여름

학부 (24 단위 x \$835)	\$20,040
대학원 (24 단위 x \$935)	\$22,440

2016년 가을 발효

학부 (24 단위 x \$873)	\$20,952
대학원 (24 단위 x \$982)	\$23,568

추가 수수료

(환급 안됨)

한 학년 수수료의 예 (매년 전공별로 다름)	\$500
한 학년 소모품비의 예 (매년 전공별로 다름)	\$1,790
과목 당 수강취소 수수료	\$25
사물함 임차료(가을과 봄/여름)	\$20
부도수표 처리비	\$15
마감후 등록 수수료	\$50
마감후 수업료 납부 수수료	\$50
납부 수수료	\$50
사진 첨부 신분증 재발급 수수료	\$30
학생 활동 수수료	\$30

수업료와 수수료의 변경

수업료와 수수료는 언제든지 변경될 수 있습니다. 이 카타로그에 포함된 정보는 사전 통고 없이 변경될 수 있다는 것을 학생들에게 알립니다. 이 카타로그에 포함된 정보는 Academy of Art University와 학생 및 입학 신청인 간의 계약 규정을 구성하지 않습니다.

수업료 납부 방법

옵션 #1 (권장함)

Visa 또는 MasterCard로 지불하는 경우, Student Self Service에 로그인하여 온라인으로 납부할 수 있습니다. 웹사이트 www.academyart.edu로 가서 "Current Students"를 클릭한 후, Self Service를 클릭함. 매일 24시간 중 어느 때나 납부할 수 있습니다.

옵션 #2

수표로 지불하는 경우, Academy of Art University를 수취인으로 발급하여 다음 주소로 보내십시오:

Accounts Receivable
Attn: Tuition Payments
Academy of Art University
79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105

주의: 식별을 위하여 수표예학생 ID#를 기재하여 주십시오.

옵션 #3

현금으로 납부하는 경우 정상 근무 시간에 79 New Montgomery 건물의 2층 소재 Accounts Receivable Department에 직접 내거나 '안전한 드롭 박스'에 넣어주십시오.

학자 보조금의 전자적 지불

(모든 학생들에게 권장함)

Academy of Art University는 새로운 환급 프로그램을 시행하기 위하여 금융회사인 Higher One Inc. 사와 협약을 체결하였습니다.

Higher One Inc.사는 학생들에게 '발효 카드'가 동봉된 초록색 봉투를 우송하였습니다. 재학 중 어느 때든지 Academy of Art University가 학생들에게 돈을 환급해야 할 경우를 대비하여 이 카드를 사용하여 선호하는 온라인 환급 방법을 등록해야 합니다.

비록 Academy of Art U Card에 직불 및 MasterCard 로고가 있지만, 이것은 귀하가 Higher One Inc. 사에 당좌계좌를 개설하기로 선택하는 경우에만 직불 및 MasterCard 로 기능하도록 하는 '발효 도구'입니다. 귀하의 옵션을 알아보십시오! 더 자세한 정보를 위하여 웹사이트를 방문하십시오. www.academyart.edu - finances(금융)>refund options(환급 옵션)을 클릭하십시오.

분납 계획

(모든 Academy of Art University 학생이 신청 가능)

- 분납계획은 학생들이 편리하고 덜 부담스럽게 수업료를 납부하는 방법입니다.
- 분납계획은 가을 및 봄 학기에 모두 사용할 수 있습니다.

학생과 학부모는 네번에 걸쳐 같은 금액으로 수업료를 낼 수 있습니다.

귀하가 부분적으로 학자금 보조를 받는다면 귀하의 학자금 보조 패키지가 부담하지 않는 나머지 수업료 부분을 내기 위해 분납계획을 이용할 수 있습니다.

분납계획 신청 방법

분납계획을 신청하기 전에 수업에 등록해야 합니다. 1차 할부금과 \$50.00의 할부 수수료를 지불해야 합니다.

온라인으로 신청하십시오:

Student Self Service를 통해 온라인으로 지원할 수 있습니다. www.academyart.edu로 가십시오. "지불" 페이지에 추가 설명이 있습니다.

직접 신청하기:

79 New Montgomery Street, 2nd Floor, San Francisco에 있는 Accounts Receivable Department를 방문하십시오. 귀하가 학자금 보조를 받는 경우 그 증명서류와 현재의 수업 일정 사본을 가지고 오십시오.

정보를 더 원하면 800.544.2787 또는 415.274.2222로 Accounts Receivable Department에 전화하거나 온라인으로 방문하십시오: www.academyart.edu.





캠퍼스 생활과 리더십

캠퍼스 생활과 리더십

예술가의 성장과 영감의 중요한 부분은 강의실이나 스튜디오 밖에서 이루어집니다. Academy of Art University는 이것을 이해하고 있습니다.

우리는 귀하의 학업 경험에 가치를 더하도록 ‘Campus Life & Leadership’ 분과를 튼튼하게 발전시켰습니다. 귀하가 참여할 많은 기회들이 있을 것이며 참여는 많은 학생들에게 성공의 열쇠입니다. 첫번째 목표는 귀하가 최선을 다하도록 동기를 부여하는 것입니다.

캠퍼스 생활과 리더십 과정은 또한 다음을 제공합니다:

- 학생 활동
- 레크리에이션과 건강 수업 (더 많은 정보를 위해 Athletics 부분을 보십시오)
- 학생 조직
- 커리어와 기업가 정신 개발

여러분이 캠퍼스에 도착하면 신입생 오리엔테이션으로 맞이합니다. “Start Smart”는 여러분을 위하여 고안되었습니다. Academy of Art University에 대한 성공적 경험을 시작할 수 있도록 일련의 행사와 흥미로운 활동들을 후원합니다.

캠퍼스 기숙사

학내 거주 아티스트

- 우리는 샌프란시스코의 가장 활기찬 지역에 기숙사를 제공합니다.
- 모든 신입생들에게 숙소를 보장합니다.
- 기숙사 커뮤니티는 신입생, 편입생, 재학생과 21세 이상의 학생들에게 제공됩니다.
- 모든 캠퍼스 건물에는 지정된 사감이 있으며, 여러 건물에서 사감보가 직접 거주하고 있습니다.
- 모든 캠퍼스 내 기숙사 건물과 전체 캠퍼스에서 최우선의 관심사는 안전입니다.
- 급식계획이 있습니다 - 레스토랑 수준의 식사 프로그램을 즐기십시오!

온라인으로 기숙사를 신청하십시오! 다음 웹사이트에서 더 많은 정보를 찾고 온라인으로 캠퍼스 기숙사 신청을 완료할 수 있습니다: www.academyart.edu. 또는 다음 전화번호로 연락하십시오:

800.544.2787 (무료)
415.274.2222 (미국 이외 지역에서)
housing@academyart.edu

Academy of Art University,
79 New Montgomery Street,
San Francisco, CA 94105



도서관 및 학술 자원

학생 서비스

학생 서비스(Student Services)는 재학생들을 위한 부서입니다. 신입생들은 지도교수로부터 입학 후 첫 달에 학사 상담에 도움을 주는 편지를 받습니다. 모든 학생들에게 향후 학기의 재등록, 수업 변경, 프로그램 평가와 졸업 계획 등을 도와 줄 지도교수가 배정됩니다. 셀프 서비스는 온라인 등록과 수강 신청 변경을 편리하게 해 줍니다. 그러나 학생들은 매학기 지도교수와 대면 혹은 전화로 학업 진전에 대해 의논해야 합니다. 프로그램 평가를 위한 정기 지도교수 면접은 학생들이 학위취득을 위하여 정상적인 계도를 유지하게 해 줍니다.

귀하의 지도교수를 모르면 전화나 이메일로 연락하십시오.

학부 학생들:

전화: 800.544.2787 또는 415.274.2222

이메일: studentservices@academyart.edu

대학원 학생:

전화: 800.544.2787 또는 415.274.2222

이메일: graduateschool@academyart.edu

온라인 수강 학생:

2005년 여름학기 이후 온라인 수강을 시작한 학생들은

800.544.2787 또는 415.274.2222로 전화하거나 Online Student Services에 문의하여 그들의 지도교수에게 연락할 수 있습니다.

Academy of Art University Library (도서관)

일반 도서관이 아닙니다! Academy of Art University 도서관의 광범위한 분야에서 엄선된 단행본 책, 정기간행물, 영화, 각본, 전자 자료들은 본교의 예술과 디자인 프로그램들의 다양한 요구를 직접 지원합니다. 본교의 현장 및 온라인 자료는 학생 아티스트들의 구체적 비주얼 리서치 요구에 호응하여 학생들이 비주얼 리서치를 진행하고, 협업적이며, 창조적인 활기찬 분위기에서 함께 작업할 수 있도록 돕고 있습니다.

도서관 서비스에는 다음이 포함됩니다:

- 온라인 및 방문 리서치 도움
- 디지털 이미지 컬렉션
- 풀텍스트 정기간행물 데이터베이스
- 컴퓨터, 스캐너 및 프린터
- 영화 상영실
- 정독 및 그룹 스터디 구역

더 자세한 사항은 library.academyart.edu를 참고하십시오.

ARC

Academy Resource Center(ARC)는 Academy of Art University의 모든 교육 지원 서비스의 본부입니다. ARS의 직원들은 훌륭한 자질을 갖춘 친절한 교육자들로서 학생들에게 개별적인 교육 지원을 제공하는 것을 사명으로 여깁니다. 전체 Academy 재학 기간 중 ARC는 강의실 안팎에서 언제나 모든 학업 관련 요구에 응답할 것입니다.

워크샵

시간관리 및 다른 일반적인 학업 관련 워크샵 외에도 Academy of Art University는 학생들에게 정기적으로 열리는 예술과 디자인 워크샵에 참석할 기회를 제공합니다. Academy의 모든 학과는 상시 워크샵을 개최하여 학생들이 기술을 향상시키거나 수업에 대한 추가적인 도움을 받도록 전문 강사들과 별도의 시간을 가질 수도 있습니다. 모든 워크샵은 모든 학생들에게 무료로 제공되며, 학생들은 원하는 만큼 수업에 관련된 최대한 많은 워크샵에 참석할 수 있습니다.

작문 랩 (Writing Lab)

Academy of Art University은 예술과 디자인 학생들의 요구를 이해하고 있으며, 캠퍼스의 비주얼 문화를 지원하기 위해 이 글쓰기 과정을 설계했습니다. 작문 실력을 연마하고 싶거나 작문의 기초에 대해 도움이 필요하다면 여러분의 작문을 지원합니다. 학생들은 학기 내내 언제든지 작문 랩에서 일대일 지도를 예약할 수 있습니다. 작문 랩은 온라인과 캠퍼스에서도 지원됩니다.

학업 지원

학업 지원(Student Academic Support)은 학생들의 개별적 필요를 가능한 학업 지도를 통해 맞춤형 학업성취계획을 개발하고 학생들에게 필수적인 학업 자료와 커뮤니티 자료를 제공함으로써 성공적인 학업성취를 도모합니다.

접근성

이 대학교는 장애가 있는 학생들에게도 동등한 접근성을 보장합니다. 강의실 서비스(Classroom Services)는 적합한 기숙시설을 추천하고 개인적인 학업 지도, 정숙한 학습 장소, 자원을 제공하고 관련기관과 연결해 줍니다. Classroom Services는 모든 학과 과정에 Universal Design의 사용을 권합니다.

EAP 지원

본교는 국제 학생들을 위해 최선을 다하고 있습니다. 본교는 English for Art Purposes 수업을 제공하므로 미국에서 예술과 디자인을 공부하려는 비영어권 학생들에게 훌륭한 선택이 됩니다. 본교 EAP 교과과정은 예술 학습과 언어 학습을 통합한 것입니다. EAP 서비스에는 온라인 EAP 지원 뿐 아니라 EAP 수업, 본 대학교의 모든 예술과 디자인 수업을 위한 EAP 지원, EAP 작문, 회화, 멀티미디어 랩 등이 제공됩니다.

온라인 지원

Academy of Art University는 다른 대학에서 찾아 볼 수 없는 광범위한 고품질 온라인 예술 및 디자인 교육을 지원합니다. 모든 캠퍼스 교육지원 서비스는 온라인에서도 제공됩니다. 이 대학교는 온라인 환경에서 배우는 학생들의 요구에 구체적으로 부합하는 학업 지원도 제공합니다. 학업 코치들이 온라인 학습 관련 지원이 필요한 학생들을 돕고 있으며, 온라인 수강 학생들에게 EAP 지원과 Online Writing Lab을 제공합니다.



2016년도 학사 일정

날짜는 변경될 수 있습니다. 가장 최근의 정보는 학교 웹사이트를 참고하십시오

Academy of Art University 학사일정 하이퍼링크 www.academyart.edu/content/aaup/en/about-us/news-events/calendar.html

2016년도 가을 학사 일정

2016년도 여름, 가을학기 졸업 신청 시작
 2016년 여름, 가을학기 등록 시작
 2017년도 봄학기 졸업 신청 첫째 날
 사물함 판매 시작
 21세 이하 신입생 입주
 21세 이상 신입생 입주
 2016년 가을학기 환영 주간
 총장 환영과 학부모 오리엔테이션
 학과장과의 만남
 학자 보조금 신청 서류 제출 1차 마감 (보조금의 적시 지불을 위한 것임)
 재학생 입주
 2016년 여름 학기 “미필” 신청 마감
 분납계획 계약서 제출 마감
 2016년도 가을학기 등록금 마감
 분납계획 마감: 1차 납부 마감
 학자 보조금으로 등록금과 기타 수수료를 충당할 수 있는지를 확인하기 위해
 2016년 8월 27일까지 Accounts Receivable에 연락해야 합니다.

가을학기 수업 시작

노동절 (모든 건물 폐쇄)
 연체료 없이 2016년도 가을학기 등록 마감
 연체료 없이 수업 변경 마감
 2016년도 가을학기 후기 등록 기간 (연체료 적용됨)
 2016년도 가을학기 졸업 신청 마감
 2016년도 가을학기 등록 마감 (연체료 적용됨)
 학자 보조금 파일 완료 마감
 2017년도 봄학기 등록 시작:
 분납계획 마감: 2차 납부 마감
 가을학기 Pre-College Art Experience 수업 시작
 2016년도 가을학기 중간 성적처리
 “W/F” 수강 취소 마감
 분납계획 마감: 3차 분납 마감
 일광절약시간 해제 (시계를 한 시간 뒤로 돌리십시오)
 추수감사절 방학 (모든 건물 폐쇄)
 분납계획 마감: 4차 납부 마감
 가을학기 Pre-College Art Experience 수업 종료
 2016년도 가을학기 학기말 성적처리 2016년 12월 12일 - 2017년 1월 1일
 가을학기 Pre-College Art Experience 학기말 전시

가을학기 수업 종료

겨울방학 동안 기숙사 폐쇄
 동계 휴일 (모든 건물 폐쇄)
 새해 휴일 (모든 건물 폐쇄)
 2016년도 가을학기 최종 성적 배부

2016년 2월 15일
 2016년 2월 22일
 2016년 9월 19일
 2016년 8월 22일
 2016년 8월 22일
 2016년 8월 23일
 2016년 8월 24일
 2016년 8월 24일
 2016년 8월 25일
 2016년 8월 25일
 2016년 8월 26일
 2016년 8월 26일
 2016년 8월 27일
 2016년 8월 27일
 2016년 8월 27일

2016년 9월 1일

2016년 9월 6일
 2016년 9월 10일
 2016년 9월 12일
 2016년 9월 13일 - 17일
 2016년 9월 17일
 2016년 9월 17일
 2016년 9월 19일
 추후 결정 2016년 9월 26일
 2016년 9월 27일
 2016년 10월 8일
 2016년 10월 17일 - 31일
 2016년 10월 26일
 2016년 10월 27일
 2016년 11월 6일
 2016년 11월 24일 - 27일
 2016년 11월 27일
 2016년 12월 3일

2016년 12월 10일

2016년 12월 17일

2016년 12월 17일
 2016년 12월 25일
 2016년 1월 1일
 2017년 1월 2일

2017년도 봄학기 졸업신청 마감
(또는 연체료 없이 SP17 등록 마감)

2017년 2월 4일

2017년도 봄학기

2017년도 봄학기 등록 시작
 새해 휴일 **(모든 건물 폐쇄)**
 겨울 방학 시작
 학자 보조금 서류 제출 마감
 (학기 시작 전 수령자격 서신 적시 수신 보장위함)
 마틴 루터 킹 주니어 데이
 사물함 판매 시작
 2017년도 봄학기 환영주간
 학부모 오리엔테이션
 총장 환영
 학과장과의 만남
 겨울 방학 종료
 재학생 입주
 신입생 입주
 2016년도 가을학기 “미필” 제출 마감
 2017년도 봄학기 등록금 납기
 분납 계획 계약서 마감
 분납계획 제출 마감: 1차 납부 마감
 학자 보조금으로 수업료와 기타 수수료를 충당할 수 있는지 확인하기 위해
 학자 보조금 수령 학생들은 Accounts Receivable에 연락
 봄학기 수업 시작
 2017년도 봄학기 등록 마감 *(연체료 없이)*
 연체료 없이 수강신청 변경 마감
 2017년도 봄학기 후기 등록 *(연체료 적용됨)*
 봄학기 Pre-College Art Experience 수업 시작
 2017년도 봄학기 등록 마감 *(연체료 적용됨)*
 학자금 보조 파일 완료 마감
 2017년도 여름, 가을 학기 등록
 분납계획 제출 마감: 2차 납부 마감
 샌프란시스코 오픈 스튜디오
 일광절약기간 시작 *(시계를 한 시간 앞으로 돌리십시오)*
 2017년도 봄학기 중간 성적처리
 “W/F” 벌금 없이 수강취소 마감 추후통보
 봄방학 *(수업이 없음)*
 분납계획 제출 마감: 3차 납부 마감
 봄학기 Pre-College Art Experience 수업 종료
 봄 휴일 **(모든 건물 폐쇄)**
 봄학기 Pre-College Art Experience 학기말 전시
 분납계획 제출 마감: 4차 납부 마감
 패션쇼
 2017년도 봄학기 학기말 성적처리 기간
 Academy of Art University 미디어상 시상
 봄학기 수업 종료

2016년 9월 26일
 2017년 1월 1일
 2017년 1월 9일
 2017년 1월 16일

 2017년 1월 16일
 추후통보
 추후통보
 추후통보
 추후통보
 추후통보
 2017년 1월 27일
 2017년 1월 31일 화요일
 2017년 1월 31일
 2017년 2월 3일
 2017년 2월 4일
 2017년 2월 4일
 2017년 2월 4일 토요일

 2017년 2월 4일
 2017년 2월 6일
 2017년 2월 11일
 2017년 2월 11일
 2017년 2월 13일
 2017년 2월 18일
 추후통보
 2017년 2월 20일
 추후통보
 2017년 3월 4일
 추후통보
 2017년 3월 12일
 추후통보

 2017년 3월 26일 – 4월1일
 2017년 4월 4일
 2017년 4월 15일
 2017년 4월 16일
 2007년 4월 22일
 2017년 5월 4일
 추후통보
 추후통보
 추후통보
 2017년 5월 27일

기숙사 폐쇄

2017년 5월 27일

봄학기 쇼 리셉션 및 전시

2017년 5월 22일 주간

2017년도 Academy of Art University 봄학기 졸업식
졸업식

2017년도 Academy of Art University 학부 졸업식
졸업식

메모리얼 데이 (**모든 건물 폐쇄**)

2017년 5월 29일

2017년도 봄학기 학기말 성적 배부

추후통보



입학허가

입학 지원 시기

- 본교는 롤링 입학제도를 운영합니다. 가을, 봄, 여름학기 수업에 등록하기 위해 연중 어느 시기에나 지원할 수 있습니다.
- 첫번째로 원하시는 수업에 등록하기 위해서 가급적 일찍 지원할 것을 권장합니다.
- 본교에 등록하기로 계획한 연도의 최대 2년전부터 지원할 수 있습니다. (입학지원 수수료는 환불이 안되며, 입학지원서는 다음 학기로 이월되지 않습니다.)
- 입학지원은 봄, 가을학기 두번째 주 또는 여름학기 첫 번째 주까지 각기 받습니다.

학부 학생 선발에 관한 철학

본교는 예술, 디자인, 커뮤니케이션을 공부하고자 하는 모든 학생들이 그 기회를 얻을 자격이 있다는 교육철학을 기초로 운영하고 있습니다. 적절한 각오를 갖는 모든 학생이 전문가 수준의 기능을 배울 수 있는 능력이 있다고 우리는 믿습니다. 이 대학교는 모든 학부 프로그램*에 대하여 포용적 학생선발정책을 유지하고 있습니다. 예술, 디자인, 커뮤니케이션 또는 연기에 대한 이전의 경험은 입학에 위한 필수조건이 아닙니다. 초보부터 상급자까지 모든 수준의 능력을 갖춘 학생들이 적절한 학업과정에 수용됩니다. 본교는 기본적인 예술, 디자인, 커뮤니케이션과 연기 기술을 가르치는 기초 과정들을 제공하여 상급 과정을 수강할 수 있도록 준비시킵니다.

대학원 입학허가에 관한 철학

본교 대학원 프로그램은 자신이 선택한 분야에서 석사 수준의 집중 학습을 원하는 학생들을 위해 설계되었습니다. 학사 학위를 가진 모든 학생들에게 지원하도록 권합니다. 대학원 학생들은 전문 지도교수의 일대일 지도와 교수가 가이드하는 학기말 프로젝트를 포함하여 개인별 학업 프로그램을 경험합니다. 대학원 지원자들은 능력 수준을 보여 주는 포트폴리오와 다른 자료들을 제출해야 합니다. (더 많은 정보를 위해서는 Graduate Admissions Requirements를 보십시오) 포트폴리오는 프로그램 배정 목적을 위해 사용됩니다. 준비작업이 필요한 학생들에게 기술 마스터 과정을 첫학기에 제공합니다.

**지원 프로그램에 대한 부적절한 준비 또는 관심을 나타내는 서류를 제출한 지원자는 거부할 수 있음을 유의하십시오. 입학이 거부된 학생은 수강신청을 할 수 없습니다.*

본교는 장애를 가진 학생들도 모든 프로그램에 지원하도록 초대합니다. Academy of Art University는 교육 프로그램에 동등한 접근을 보장하기 위해 편의를 요청하는 학생들에게 학기 시작 전이나 학기 초에 Classroom Service 사무실에 매맞춰 통보하여 도움을 받을 것을 강력히 권합니다. 편의를 제공 받을 자격을 갖추기 위해서는 의사, 심리학자, 정신과 의사 또는 학습 전문가 등이 최근에 작성한 서류가 필요합니다. 추가정보를 위해 Classroom Services에 상담을 요청하십시오.

지원 방법

내국인 입학

미국 시민권자 혹은 영주권자

(그린카드 소지자)

귀하가 미국 시민이거나 영주권자(그린카드 소지자)인 경우 내국인 학부생 또는 대학원생 입학허가를 위한 지원에 대한 설명을 따르십시오. 질문이 있으시면 800.544.2787(미국 내), 415.274.2222번(외국) 또는 입학처에 이메일로 (admissions@academyart.edu) 연락하십시오.

입학지원서 제출에 관한 상세한 설명은 모든 입학지원서 뒷면에 기재되어 있습니다.

내국인 입학을 위해서는 5가지의 간단한 방법이 있습니다:

온라인: 입학지원을 하고 지원료를 온라인으로 납부하기 위해서는 본교 웹사이트 www.academyart.edu를 방문하십시오

전화: 800.544.2787 또는 415.274.2222번으로 전화하시면 입학처 직원이 도와 드립니다.

팩스: 415.618.6287번 팩스로 지원서를 보내시거나 지원료를 아래 주소로 우편 발송하십시오.

우편발송: 지원서와 지원료를 다음 주소로 보내십시오.

Academy of Art University
PO Box 193844
San Francisco, CA 94109-3844

인편: 입학처 사무실을 방문하십시오:

79 New Montgomery Street, 4th Floor
(Mission가와 Market가 사이)
월-토, 오전 9시 - 오후 5시

국제 입학

비미국시민권자

미국시민권자가 아닌 외국 학생은 International Undergraduate 또는 International Graduate 입학을 위한 지원 설명을 따르십시오. 질문이 있으면 800.544.2787 또는 415.274.2208번으로 연락하거나 입학처 [intl admissions@academyart.edu](mailto:intladmissions@academyart.edu)로 이메일을 보내십시오.

해외에 거주하는 미국 시민권자로 온라인 수업에 지원하려면 Undergraduate 또는 Graduate Domestic Application을 작성하십시오.

International Student Admissions/Services Department는 질문이나 우려가 있는 국제학생들을 돕고 안내합니다. 이들 상담직원들은 입학지원과 허가 절차, 학생 비자와 출입국 절차, 학업에 대한 조언 및 수강 신청 등에 관해 학생들을 도와줍니다. 매학기 이 부서는 신입생들이 본교와 샌프란시스코 지역에 익숙해지도록 국제 학생 오리엔테이션을 개최합니다. 또한, 본교는 English for Art Purposes (EAP) 프로그램을 운영합니다. 학생들은 EAP 수업과 예술 및 디자인 수업에 동시에 등록할 수 있습니다. 더 많은 정보를 위해서는 Student Resources를 참고하십시오

입학지원서 제출에 관한 상세한 설명은 모든 입학지원서 뒷면에 기재되어 있습니다.

외국 학생의 입학을 위해서 5가지의 간단한 방법이 있습니다:

온라인: 온라인으로 지원하고 납부하기 위해서 웹사이트 www.academyart.edu를 방문하십시오

전화: 415.274.2208번으로 전화하면 입학처 직원이 도와 드립니다.

팩스: 415.618.6278번 팩스로 지원서를 보내시거나 지원료를 아래 주소로 우편 발송하십시오.

우편발송: 지원서와 지원료를 다음 주소로 보내십시오.

International Student Admissions
79 New Montgomery Street, 4th Floor
San Francisco, CA 94105-3410
USA

인편: 샌프란시스코 여행을 계획하시면 다음 주소로 학교를 방문하십시오.

79 New Montgomery Street, 4th Floor
(Mission가와 Market가 사이)
월-토, 오전 9시 - 오후 5시

입학요건

학부 입학 요건

*(For AA, BA, BFA, BS, B.Arch, Second BFA/BA 및 교양함양 과정)

Academy of Art University는 다음 중 하나를 요구합니다:

- 고등학교 졸업장
- GED / CHSPE

Academy of Art University는 고등학교 졸업 증명서로 다음을 인정합니다:

- 공식 혹은 비공식 고등학교 전과정 성적표 또는 GED
- 공식 혹은 비공식 학사 학위 전과정 성적표
- 서명이 있는 홈스쿨 프로그램 증서와 성적표
- California High School Proficiency Exam (CHSPE) 서신

*고등학교 졸업장 사본

(첫 학부 학위 과정 및 교양 함양 과정 지원 학생)

(본교는 이 서류로부터 Cal Grant GPA를 인증할 수 없습니다)

고등학교 공식 성적표 또는 성적증명서 또는 졸업장을 첫 학기 시작 전에 제출해야 합니다.

GED Test Center

GED Test Center 웹사이트를 방문하십시오:

www.cde.ca.gov/ta/tg/gd/gedtestcntrs.asp

우편번호를 입력해서 가장 가까운 센터를 찾으십시오.

고등학교 졸업증명서 제출 방법과 시기

- 고등학교 졸업증명서 (졸업 일시를 명확하게 보여 주는)는 첫학기 시작 전에 제출해야 합니다.
- 전과정 GED 또는 CHSPE 증명

고등학교 졸업증명서는 다음 주소로 배달 혹은 우송해야 합니다:

Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street,
San Francisco, CA 94105-3410

홈스쿨링 학생

우리 학교는 홈 스쿨링 학생들도 학위 및 비학위 과정에 지원하는 것을 환영하며 권장합니다. 숙련된 입학처 직원이 귀하의 입학지원서류를 검토하고 입학지원 절차를 도울 것입니다. 본교는 해당 학생이 거주하는 캘리포니아 주에서

공인하는 프로그램에 지원하는 홈스쿨링 학생에게도 동일하게 개방적 입학정책을 적용합니다. 입학자격을 갖추기 위해 홈스쿨 성적표와 홈스쿨 프로그램 인증서를 제출할 수 있습니다.

*지원 프로그램에 대한 부적절한 준비 또는 관심을 나타내는 서류를 제출한 지원자는 거부할 수 있음을 유의하십시오. 입학이 거부된 학생은 수강신청을 할 수 없습니다.

예술 교육 자격증 과정 지원 신청 요건

지원: www.academyart.edu/admissions/apply.html 에서 온라인 지원 절차를 완료하십시오. (환불 혹은 이월되지 않는 지원료 \$50.00를 내셔야 합니다)

학사 학위 이상의 학위 증명: 공식 혹은 비공식 성적표로 미술 혹은 관련 프로그램에서 최소 GPA 2.5의 학사학위 이상의 학위 취득 사실을 증명해야 합니다. www.academyart.edu/assets/pdf/international-transcript-policy.pdf 외국어 성적표는 영어 번역본을 첨부해야 합니다.

CBET 테스트 결과: California Basic Education Skills Test (CBEST) 공식 합격 성적.

CSET 테스트 결과: California Subject Matter Examination Test (CSET) 예술 분야 공식 합격 성적

참고: 예술 분야 CSET의 두 부분을 모두 성공적으로 합격해야 합니다: Subset 1과 Subset 2.

TB(결핵) 건강 검진 증명서: TB (결핵) 검진 결과 공식 확인서.

법무부(DOJ) 및 연방수사국(FBI) 신원확인서 DOJ와 FBI로부터의 지문 조회서류.

이력서: 교육과 전문 직업 경력 개요.

추천서: 학업 혹은 전문직업 관련 검증 가능한 3장의 추천서.

CPR 및 응급처치 워크샵 증명: 인증받은 CPR 및 응급처치 워크샵/수업의 성공적인 수료를 증명하는 공식 서류

참고: CPR/응급처치 워크샵 또는 수업은 California Emergency and Safety Authority (EMSA)에 의해 인가받아야 합니다. **참고:** 현장학습을 요구하는 두번째 학기 시작 전에 CPR/응급처치 워크샵을 수료해야 합니다.

선택 포트폴리오: 학생들에게 각자의 기술을 돋보이게 하는 작품집을 제출하도록 권합니다. 자세한 사항은 입학처 관계자에게 문의하십시오.

대학원 입학 요건

본교는 대학원 지원자들이 그들의 능력과 Master of Arts (MA), Master of Fine Arts (MFA) 또는 Master of Architecture program (M. Arch)*를 취득할 의사를 보여 줄 것을 요구합니다. 지원서와 지원료를 제출한 후에 대학원 지원자들은 다음을 추가로 제출해야 합니다: 학생들은 Master of Arts, Master of Fine Arts 또는 Master of Architecture 프로그램에 입학한 후에 수강신청을 할 수 있습니다.

- 의도 진술서 MA, MFA 또는 M. Arch로 이어지는 귀하의 대학원 과정의 목표에 대해 설명하십시오. 최종 프로젝트, 타자로 작성한 1페이지 에세이
- 이력서: 귀하의 교육 및 직업 경력을 서술하십시오.
- 공식 또는 비공식 대학 성적표: 불합 성적표는 졸업한 대학으로부터 직접 우송하거나 지원자가 우편으로 제출할 수 있습니다.
- 지원자는 성적표를 다음 주소로 이메일 하십시오:
transcripts@academyart.edu.
- 성적표는 학사학위의 취득 사실을 보여 주어야 합니다. 귀하가 졸업한 기관으로부터의 공식 혹은 비공식 성적표를 제출해야 합니다. 본교는 공식 성적표를 이메일로 제출하는 것을 허용합니다. 공식 전자 성적표는 다음의 이메일 주소로 제출해야 합니다: transcripts@academyart.edu. National Student Clearinghouse Electronic Transcript Exchange Registry의 회원인 본교는 다른 회원 기관들로부터 직접 성적표를 수령할 수 있습니다.
- 포트폴리오/릴 (대학원 수업 배정을 위한) 선택한 분야에 해당하는 작품집이 요구됩니다. 각 작품에 귀하의 성명과 타이틀, 사이즈, 매체 그리고 완성 일자를 표시한 작품목록을 포트폴리오/릴에 첨부하면 심사에 도움이 됩니다. 협업 작품에 대해서는 창작과정에서 귀하의 역할에 대해 설명하십시오. 외국 학생 지원자는 포트폴리오/릴의 일부로서 제출되는 모든 사본/서면 자료에 대해 영문 번역을 제출해야 합니다. 귀하의 포트폴리오/릴에 나타난 기술에 근거해서 적절한 과정에 대한 등록이 허가됩니다. 지원자는 포트폴리오/릴 제출에 관한 내용과 형식 요건 등 자세한 사항에 대해서 입학처 직원에게 문의해야 합니다.** 대체로 포트폴리오는 디지털로 제출할 수 있습니다. 입학처 직원에게 오늘 문의하십시오!
- 특정 학과는 추가 자료를 요구할 수 있습니다. 입학처 직원에게 확인하십시오.

* 모든 지원 요건을 수령한 후 해당 학과는 학생의 입학허가 여부 혹은 대학원 준비 과정에 대한 등록 허용 여부를 검토하고 권고합니다. 대학원 입학 요건을 충족하기 위한 준비 과정 등록은 해당 학과에서 결정합니다.

해당 프로그램에 대한 준비나 관심이 부족하다는 것을 보여주는 기록을 제출한 응모자는 입학을 거부할 수 있습니다. 입학이 거부된 학생은 수강신청을 할 수 없습니다.

** 포트폴리오/릴 반환 규정: 지원자들은 직접 방문해서 제출한 포트폴리오나 릴을 찾아 가거나 미국 우편 서비스를 통해서 돌려 받아야 합니다. 반송 우표를 붙인 경우에만 우편 서비스를 통하여 반환할 수 있습니다. 찾아가지 않거나 부정확한 주소나 부족한 우표 때문에 반송된 포트폴리오나 릴은 보관하지 않습니다. 모든 주의를 기울임에도 불구하고 발생하는 이동 중이거나 캠퍼스 내에 있는 포트폴리오나 릴의 분실이나 손상에 대해 본교는 책임지지 않습니다.

등록 방법

학위의 요건이나 자세한 정보를 위해서는 800.544.2787이나 415.274.2222번으로 연락하십시오. 다음의 주소로 온라인 방문도 할 수 있습니다: www.academyart.edu.

다음 날짜 중 하나에 등록할 수 있습니다:

1. 직접 또는 전화로 신청

- 학부 신입생: 800.544.2787 또는 415.274.2222번으로 Undergraduate Admissions Office(학부 입학처)에 전화해서 수강신청 예약을 하거나 전화로 등록하십시오.
- 대학원 및 예술 교육 자격증 과정 신입생: 800.544.2787 또는 415.618.6326으로 Graduate Admissions Office(대학원 입학처)에 전화해서 수강신청 예약을 하거나 전화로 등록하십시오.
- 국제 신입생: 800.544.2787 또는 415.274.2208번으로 International Admissions Office(국제 입학처)에 전화해서 수강신청 예약을 하거나 전화로 등록하십시오.
- 내국인 복학생/재학생(미국 시민권자 또는 영주권 소지자)과 국제 학부 학생: 800.544.2787 또는 415.274.2222번으로 Student Services Office(학생처)에 전화해서 수강신청 예약을 하거나 전화로 등록하십시오.
- 내국인 복학생/재학생(미국 시민권자 또는 영주권 소지자)과 국제 대학원 학생: 800.544.2787 또는 415.274.8617번으로 Graduate School에 전화해서 수강신청 예약을 하거나 전화로 등록하십시오.

2. 온라인 수강신청

모든 재학생들은 다음 웹사이트에서 수강신청, 수업 일정과 수업 내용 확인을 할 수 있습니다: catalog.academyart.edu

수강신청료

학생들은 수강신청을 위해 다음과 같이 환급불가 수수료를 내야 합니다:*

수업료 보증금	\$100
+수강신청료	\$20

*신입생 등록 수수료 \$95 수강신청료를 포함합니다.

*수업 시작 전에 수강신청이 취소되면 \$100은 환급하지 않고 대학에 귀속됩니다.

수강신청 시기

- 원하는 수업의 수강을 확보하기 위해서는 가급적 일찍 수강신청을 하기 바랍니다.
- 각 학기의 두번째 월요일까지 연체료 없이 수강 신청을 할 수 있습니다.
- 각 학기의 두번째 월요일 이후에는 \$50.00의 연체료가 부과됩니다.
- 연속 2학기 수강 신청을 하지 않으면 수강신청(등록)이 허용되지 않습니다.

더 많은 정보를 원하는 학생은 800.544.2787이나 415.274.2222번으로 입학처 직원이나 학생 서비스 지도교수에게 문의하십시오.

편입학 정보

Academy of Art University 편입학을 위하여 단과대학 이상의 타 교육기관에서 받은 학점을 인정받고자 하는 지원자들은 편입학 심사를 위해서 공식 성적표를 제출하십시오.

편입학 절차

본교 편입학에는 두 가지 절차가 있습니다:

1. Academy of Art University 입학지원서를 완성하십시오.
2. 공식 또는 비공식 단과대학/대학 성적표를 제출하십시오.

보인된 학교 봉투에 넣어서 다음 주소로 우송하십시오:

Academy of Art University는
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street,
San Francisco, CA 94105-3410

또는

본교는 공식 또는 비공식 전자 성적표의 제출을 허용합니다. 공식 또는 비공식 전자 성적표는 다음의 이메일 주소로 제출하십시오: transcripts@academyart.edu

Academy of Art University는 또한 National Student Clearinghouse Electronic Transcript Exchange Registry의 회원으로서 다른 회원 학교 또는 기관으로부터 Electronic Transcript(전자성적표)를 직접 수령할 수 있습니다.

편입학 방침

- Academy of Art University는 해당 학생의 기록에 학점을 이전하기 위해 공식 또는 비공식 성적표를 인수합니다. Academy of Art University에서는 편입학을 원하는 학생이 운동선수인 경우에는 학생기록에 학점을 이전하기 위해 공식 성적표만 사용할 수 있습니다.
- 학생이 지원하는 학기 현재의 편입학 방침에 따라서 편입학 지원을 사정하며, 이는 해당 학생의 Academy of Art University 전체 학업기간 동안 구속력을 발휘합니다. 해당 학생이 학위 과정을 변경(예를 들어 Associate of Arts 학위로부터 Bachelor of Fine Arts 학위로)하지 않는 한 추가 사정은 허용하지 않습니다.
- 인가 받은 단과대학 이상의 교육기관에서 받은 수업이 동등한 학점, 필수 이수 과목, 내용 및 강의 수준을 보여 주는 경우에만 학점 인정을 위해 고려합니다. 보충 수업 혹은 대학입학준비 수업은 학점이전에 적용하지 않습니다.
- 학점 인정을 위해 제출된 성적은 "C"학점 이상이거나 합격/불합격 수업에서는 성공적으로 완료한 "합격" 점수이어야 합니다.
- 해당 학생이 Academy of Art University에서 학위과정이나 학위 취득 가능 과정을 시작한 후에 타 교육기관에서 취득한 학점은 학점으로 인정하지 않습니다.
- 모든 공식 또는 비공식 성적표는 학생의 학위과정 첫학기 종료 이전에 제출해야 합니다. 마감기간까지 수령된 성적표에 대해서만 학점을 이전할 수 있습니다.

학부 학위

인문학 수업: 모든 학위 과정은 고유의 인문학 필수 과목을 수강해야 합니다. 해당 학위 과정에 적용할 수 없는 수업의 학점은 이전 처리하지 않습니다. 전공 수업: 특정 수업 학점이 전공 학점으로 이전이 인정되기 위해서는 포트폴리오 심사가 필수입니다.

두번째 학사학위

하나의 학사학위를 마치고 두번째 학사학위를 취득하고자 하는 학생들은 사전에 결정된 해당 학과의 약정에 따라 필수 학점의 50%를 이전할 수 있습니다. 포트폴리오 심사에 의하여 일부 전공 과목의 수업을 면제받을 수 있습니다. 참고: 모든 학과가 사전에 결정된 학점 이전 약정을 제공하지는 않습니다. 자세한 내용을 위해서 입학처 직원에게 문의하십시오. 학사학위를 마치고 준학사(Associate of Arts) 학위를 취득하고자 하는 학생은 학과의 사전에 결정된 약정에 따라 18 단위의 학점을 이전할 수 있습니다. 포트폴리오 심사에 의하여 일부 전공 과목의 수업을 면제받을 수 있습니다. 포트폴리오와 성적표 심사 결과에 의하여 전체 학점의 최대 50%를 이전할 수 있습니다. 참고: 모든 학과가 사전에 결정된 학점 이전 약정을 제공하지는 않습니다. 자세한 내용을 위해서 입학처 직원에게 문의하십시오.

대학원 학위

다른 대학원 프로그램에서 받은 학점 중 최대 6학점을 학위 필수학점으로 이전할 수 있습니다.

성적표 제출 마감일

Academy of Art University에 등록한 후 모든 공식 성적표는 해당 학생의 첫번째 학기 종료 이전에 접수되어야 합니다. 학위를 취득하고자 하는 학생의 편입학 사정은 해당 학생의 첫학기 동안 실시되며 최종평가로 간주됩니다. 해당 학생의 첫학기 종료 이후에는 편입 학점이 인정되지 않습니다. 모든 이의는 첫학기 말 이전에 Office of the Registrar Transfer Office에 제기해야 합니다.

첫학기 말까지 고등학교 졸업증명 또는 학사학위 증명서류를 제출하지 않은 학부학생은 졸업증명서류를 Office of the Registrar에 제출할 때까지 차후 학기의 수강신청이 허용되지 않습니다. 첫학기 말까지 학사학위 증명서류를 제출하지 않은 대학원 학생은 졸업증명서류를 Office of the Registrar에 제출할 때까지 차후의 학기의 수강신청이 허용되지 않습니다.

학부 학생 거주 요건

학위를 취득하고자 하는 학부 학생은 거주 요건을 충족하기 위해 Academy of Art University에서 최소 50%의 필수 단위를 마쳐야 합니다.

전학 가능성

다른 학교에서 학업을 이어 가려는 학생은 Academy of Art University에서 얻은 학점을 해당 학교에서 당연히 수용할 것이라고 단정해서는 안 됩니다. 다른 학교로 전학을 계획하는 학생은 선택한 학교의 편입학 요건을 미리 조사해야 합니다. 상위 학습 기관에서 인정하는 학점의 성질이나 점수는 다양하며,

해당 기관의 재량에 따라 타학교에서 취득한 학점을 수용합니다. 전학 방침에 대한 전체 내용은 University Policies를 보십시오. 전학 관련 정보는 변경될 수 있습니다.

http://www.academyart.edu/content/dam/assets/pdf/catalog_supplement_and_academic_policies.pdf?_ga=1.221203096.1084053627.1471274502

더 많은 정보를 얻으려면 800.544.2787 또는 415.274.2222번 Office of the Registrar에 연락하거나 www.academyart.edu 를 방문하십시오.

과정 배정과 포트폴리오 심사

학업에 필요한 지식과 기술 수준을 보여 줌으로써 원하는 과정에 배정될 수 있습니다. 학과장이 시행하는 포트폴리오 심사에 의해 전공 과정에 배정이나 학점을 인정합니다. 필수 과정에서 제외되는 학생은 해당 요건을 면제받지만 학과장이 지정하는 Academy of Art University의 대체 수업으로 학점을 보충해야 합니다.

포트폴리오 제출에 관한 자세한 설명은 Admissions Office에서 제공합니다. 포트폴리오는 디지털 파일로 제출할 수 있습니다. 오리지널 작품의 실물 포트폴리오도 허용합니다. 지원자는 포트폴리오나 릴을 직접 가지러 오거나 우편 서비스를 통해 반납 받아야 합니다. 선불 반송 우표가 있는 경우에만 포트폴리오/릴을 우편 서비스로 반납합니다. 찾아가지 않거나 부정확한 주소나 우표 부족 때문에 반송된 포트폴리오나 릴은 약 90일 동안 학교에서 보관합니다. 포트폴리오와 릴을 보호하기 위해 모든 주의를 기울였음에도 불구하고 이동 중이거나 심사를 위해 캠퍼스에 보관 중 발생한 포트폴리오나 릴의 분실이나 손상에 대해 본교는 책임지지 않습니다. 학부 신입생은 추가 포트폴리오 요건에 대해 Academy of Art University의 입학처 담당자와 협의해야 합니다. 복학생/재학생은 학생 서비스 사무소의 지도교수와의 면담을 예약 해야 합니다.

온라인 수강 학생:

다음은 참고하십시오: 100% 온라인으로 수강하는 학생들은 본교의 캠퍼스 내 컴퓨터 랩의 시설을 이용할 수 없습니다. Academy of Art University상호로 운영되는 Stephens Institute는 미네소타 주법 136A.61 내지 136A.71항에 따라 미네소타 주 고등교육청에 등록되어 있습니다. 이 기관의 등록은 해당 학원을 보증하지 않습니다. 이 학원에서 취득하는 학점은 다른 기관들로 이전할 수 없습니다.

대학 정책과 학사 정보

이 온라인 카탈로그는 정보를 제공하기 위한 것입니다; 이 카탈로그에 있는 정보는 언제든지 변경될 수 있습니다. 자세한 대학의 방침과 학사 정보는 웹사이트에도 있습니다. 웹사이트 주소:

[Catalog Addendum 1: Student and Academic Policies](#)

[Catalog Addendum 2: 이사회, 행정 및 교직원](#)

이것은 본교에 대한 이야기입니다.

그림과 몇 마디 말로 창의성, 상상력, 그리고 정상을 지향하는 귀하와 같은 사람들에게 대해 말합니다. 여러분을 위해 이 카탈로그를 창작한 전문가들은 그들의 아이디어를 매력적인 메시지로 전환하면서 일터에서 하루하루를 즐깁니다. 이 세상을 이전에 없었던 아름다움으로 채웁니다. 사물을 이전에 보지 않았던 방식으로 바라봅니다. 이전에 말하지 않았던 방식으로 이야기를 하고, 이전에 듣지 못했던 방식으로 음악과 캐릭터를 만들면서, 사랑하고 잘하는 것에 대단한 자부심을 느낄 만큼 보람 있는 일을 하고 있는 창조적인 전문가들입니다.

이 이야기들과 그림들에 의하여 내면에 창의성의 불꽃이 붙었다면 진정 흥미 있는 영역을 찾으십시오. 그리고, 그것을 시도해 보십시오. 또 다른 이야기, 즉 귀하 자신에 대한 새로운 스토리가 시작될 것입니다. 역사를 만드는 사람들의 이야기 말입니다.

특별히 감사 드립니다: 이 카탈로그에 작품과 글이 실린 모든 학생, 교수, 졸업생 여러분께 감사합니다. 뛰어난 재능으로 영감을 불러 일으키는 여러분이 Academy 가족의 일원이신 것을 깊이 감사합니다.

컨셉 디자인: Stuart Morgan

표지 아트워크: Adam Dennis, School of Illustration, 2008 BFA 졸업생, www.adamdennisarts.com

카탈로그 제작: Mateo Tayamen and Mitchell Griffin

컨텐츠 코디네이터: Denise Cottin and Christina Titus

수석 사진 촬영: Bob Toy and Eva Kolenko

유효기간: 2016년2월1일 - 12월17일

전체 학비, 평균 학생 융자 부채, 취업 가능 직업군 및 기타 정보에 위해서 www.academyart.edu 를 방문하십시오.

